

**PUSAT PERBELANJAAN *SOUVENIR* DI MAKASSAR**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Rangka  
Menyelesaikan Studi Pada Program Sarjana Arsitektur  
Jurusan Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar**

**Oleh:**

**ANDIKA DWI SATRIA**

**601.001.12.039**

**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN  
MAKASSAR**

**2018**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa penulisan skripsi ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi. Semua kutipan, tulisan atau pemikiran orang lain yang digunakan didalam penyusunan skripsi, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak termasuk dari buku, seperti artikel, jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain dan lainnya, direferensikan menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Makassar, 13 Agustus 2018  
Penyusun

**ANDIKA DWI SATRIA**  
NIM. 60.100.112.039

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
Nama Mahasiswa : Andika Dwi Satria  
NIM : 60.100.112.039  
Program Studi : Teknik Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Tahun Akademik : 2017/2018

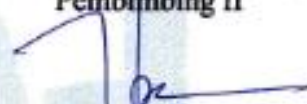
Menyetujui,

Pembimbing I



**Dr. Wasilah, S.T., M.T.**  
NIP. 19720603 200312 2 002

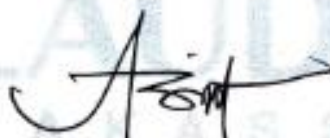
Pembimbing II



**Dr. Eng. Ratriana, S.T., M.T.**  
NIP. 19740828 201101 2 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



**St. Aisyah Rahman, S.T., M.T.**  
NIP. 19770125.200501.2.004



**Rekt. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.**  
NIP. 1969/205.199303.1.001

HALAMAN PERSETUJUAN

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "**Pusat Perbelanjaan Souvenir Di Makassar**", yang disusun oleh Andika Dwi Satria, NIM. 60.100.112.039, Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin tanggal 13 Agustus 2018 dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.).

Makassar, 13 Agustus 2018

### Dewan Penguji :

Ketua	: Dr. Ir. A. Suarda, M.Si.
Sekretaris	: Zulkarnain AS, S.T., M.T.
Munaqisy I	: Marwati, S.T., M.T.
Munaqisy II	: Dr. Norman Said, M.Ag.
Pembimbing I	: Dr. Wasilah, S.T., M.T.
Pembimbing II	: Dr. Eng. Ratriana, S.T., M.T.

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Mengetahui,

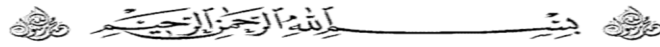
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar



Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.  
NIP. 19691705.199303.1.001



## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Taufik-Nya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul **“Pusat Perbelanjaan Souvenir Di Makassar”** ini dapat terselesaikan. Shalawat selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa acuan ini bukanlah sesuatu yang mudah sebab tidak dipungkiri dalam penyusunannya terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati penulis memohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Proses penulisan skripsi ini mulai dari pengumpulan data / studi literatur, pengolahan data, hingga sampai pada proses perancangan melibatkan banyak pihak yang memberikan kontribusi yang sangat banyak bagi penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Musafir Pababbari, M.Si.** selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
2. **Bapak Prof. Dr. H. Arifuddin, M. Ag.** Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
3. **Ibu St. Aisyah Rahman, S.T., M.T.** selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan ilmu, masukan, dan motivasi.
4. **Ibu Dr.Wasilah, S.T., M.T** dan **Dr.Eng.Ratriana, S.T., M.T.** selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan ilmu, masukan, dan motivasi.
5. **Ibu Marwati, S.T., M.T.** selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu untuk menguji kelayakan hasil, serta memberi masukan atas kekurangan yang ada pada skripsi ini.

6. **Bapak Dr. Norman Said, M.Ag.** selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu untuk menguji kelayakan hasil, serta telah memberikan ilmu pengetahuan tentang Islam yang dapat dimasukkan ke dalam skripsi ini.
7. **Ibu Irma Rahayu, S.T., M.T.** selaku Kepala Studio Akhir Arsitektur Periode XXIII Tahun Akademik 2017/2018.
8. **Ibu Alfiah, S.T., M.T.** selaku Dosen Pelaksana Studio Akhir Arsitektur Periode XXIII Tahun Akademik 2017/2018.
9. Ibunda tercinta **Sitti Ramlah** dan Ayahanda **Kasyim Sharus.B**, terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang, bimbingan, doa, serta segala yang telah engkau berikan kepada ananda.
10. Bapak dan Ibu dosen serta para Staf Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
11. Untuk rekan-rekan Studio Akhir Arsitektur Periode XXIII Tahun Akademik 2018 UIN Alauddin, terima kasih atas kerja samanya.
12. Untuk seluruh rekan-rekan sesama mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan.
13. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Akhirnya penulis berharap bahwa apa yang ada di dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang arsitektur. Semoga semua dapat bernilai ibadah di sisi-Nya. Sekian dan terima kasih.

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, 13 Agustus 2018

Penyusun

**ANDIKA DWI SATRIA**

NIM. 60.100.112.039

## DAFTAR ISI

<b>PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR DI MAKASSAR</b> .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan</b> .....	4
1. Tujuan.....	4
2. Sasaran Pembahasan.....	4
<b>D. Batasan Pembahasan</b> .....	4
<b>E. Metode Pembahasan</b> .....	5
1. Tahap Pengumpulan Data.....	5
2. Tahap Pengolahan Data .....	5
3. Tahap Analisis .....	5
4. Aplikasi Desain .....	5
<b>F. Sistematika Penulisan</b> .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7

<b>A.</b>	<b>Pengertian Judul.....</b>	<b>7</b>
<b>B.</b>	<b>Integrasi Keislaman.....</b>	<b>8</b>
<b>C.</b>	<b>Tinjauan tentang Pusat Perbelanjaan .....</b>	<b>10</b>
<b>D.</b>	<b>Tinjauan tentang Tema Rancangan .....</b>	<b>15</b>
<b>E.</b>	<b>Studi Preseden .....</b>	<b>23</b>
	1. Kyoto BAL di Kyoto, Jepang .....	23
	2. Capri on Via Roma, Australia .....	25
	3. Shopping Center Pivovar Decin, Czech Republic .....	27
<b>F.</b>	<b>Resume Studi Preseden .....</b>	<b>37</b>
	<b>BAB III TINJAUAN UMUM DAN KHUSUS .....</b>	<b>42</b>
<b>A.</b>	<b>Pengolahan Tapak Perancangan.....</b>	<b>42</b>
	1. Lokasi Perancangan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar.....	42
	2. Analisis Lingkungan Tapak.....	43
	3. Tata Massa.....	44
	4. Orientasi View.....	47
	5. Analisis Kebisingan .....	48
	6. Orientasi Matahari dan Angin .....	49
	7. Analisis Sirkulasi.....	50
<b>B.</b>	<b>Prediksi Besaran Pengguna.....</b>	<b>51</b>
<b>C.</b>	<b>Pemrograman Ruang .....</b>	<b>51</b>
	1. Analisis Aktivitas dan ruang.....	53
	2. Analisis Besaran Ruang.....	56
<b>D.</b>	<b>Hubungan Ruang dalam bentuk <i>Bubble diagram</i>.....</b>	<b>60</b>

1. Hubungan ruang <i>bubble diagram</i> Makro.....	60
2. Hubungan Ruang <i>bubble diagram</i> Mikro.....	61
<b>E. Pendukung dan Kelengkapan Bangunan.....</b>	<b>61</b>
1. Fasilitas dan Prasarana.....	61
2. Sistem Utilitas pada bangunan yang direncanakan.....	62
3. Analisis Material Bangunan.....	64
4. Struktur Pada Bangunan.....	67
<b>BAB IV PENDEKATAN PERANCANGAN .....</b>	<b>68</b>
<b>A. Pengolahan Tapak.....</b>	<b>68</b>
<b>B. Pengolahan Bentuk.....</b>	<b>70</b>
<b>C. Penerapan Material.....</b>	<b>74</b>
<b>D. Sistem Utilitas Pada Bangunan.....</b>	<b>75</b>
1. Air Bersih.....	75
2. Air Hujan.....	76
3. Air Kotor.....	76
<b>BAB V TRANSFORMASI DESAIN .....</b>	<b>74</b>
<b>A. Transformasi Tapak.....</b>	<b>77</b>
<b>B. Transformasi Bentuk.....</b>	<b>80</b>
1. Bentuk Bangunan.....	80
2. Output.....	81
3. Tata Ruang.....	82
<b>C. Struktur.....</b>	<b>84</b>
<b>BAB VI HASIL DESAIN .....</b>	<b>85</b>

<b>A.</b>	<b>Siteplan.....</b>	<b>85</b>
1.	Akses Masuk.....	85
2.	Akses Keluar.....	86
3.	Parkiran Mobil.....	86
4.	Parkiran Bis.....	87
5.	Parkiran Motor.....	87
6.	Area Pameran.....	88
7.	Taman.....	89
<b>B.</b>	<b>Bentuk.....</b>	<b>91</b>
1.	Tampak Depan.....	91
2.	Tampak Samping.....	91
3.	Tampak Bangunan dari akses Keluar.....	91
<b>C.</b>	<b>Tata Ruang .....</b>	<b>92</b>
<b>D.</b>	<b>Banner.....</b>	<b>94</b>
<b>E.</b>	<b>Maket.....</b>	<b>95</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1.	Bagan Metode Perancangan .....	5
Gambar II.1.	<i>Shopping Center</i> .....	10
Gambar II.2.	Arsitektur Neo Vernakuler .....	15
Gambar II.3.	Kyoto BAL, di Kyoto, Jepang.....	23
Gambar II.4.	RH Café atau Ron Herman Cafe .....	24
Gambar II.5.	Interior Kyoto BAL.....	25
Gambar II.6.	Capri on Via Roma, Australia.....	25
Gambar II.7.	Interior Capri in Via Roma, Australia.....	26
Gambar II.8.	Site Capri on Via Roma, Australia.....	26
Gambar II.9.	Shopping center Pivovar Decin, Czech Republic .....	27
Gambar II.10.	Interior Shopping center Pivovar Decin .....	28
Gambar II.11.	Bangunan Shopping center Pivovar Decin yang telah digabung .....	28
Gambar II.12.	Potongan Shopping center Pivovar Decin,Czech Republic .....	29
Gambar II.13.	Lantai atas Shopping center Pivovar Decin,Czech Republic....	29
Gambar II.14.	Interior Shopping center Pivovar Decin,Czech Republic .....	30
Gambar II.15.	Asakusa Culture and Tourism center, Jepang .....	31
Gambar II.16.	Tampak Asakusa culture and tourism center, Jepang .....	32
Gambar II.17.	Bandar Udara Internasional Minangkabau (BUIM) .....	33
Gambar II.18.	Bandar Udara Internasional Sultan Hasanuddin .....	34
Gambar III.1.	Peta Lokasi .....	42
Gambar III.2.	Batas Wilayah dan Eksisting Lingkungan Tapak .....	43
Gambar III.3.	Output Analisa Tapak .....	44
Gambar III.4.	Bentuk dan Dimensi Tapak .....	46
Gambar III.5.	Orientasi View Tapak .....	47
Gambar III.6.	Output Orientasi view .....	48
Gambar III.7.	Analisa Kebisingan .....	48



Gambar III.8.	Output Analisa Kebisingan .....	49
Gambar III.9.	Output Orientasi Matahari dan Arah Angin .....	50
Gambar III.10.	Analisis Sirkulasi .....	51
Gambar III.11.	Output Analisi Sirkulasi .....	51
Gambar III.12.	Pola Hubungan ruang Makro .....	60
Gambar III.13.	Pola Hubungan Ruang Mikro .....	61
Gambar III.14.	Jaringan Air Bersih .....	63
Gambar III.15.	Sistem Pembuangan sampah .....	64
Gambar III.16.	Sistem Pembuangan Sampah Organik .....	64
Gambar IV. 1.	Konsep Perancangan Tapak .....	70
Gambar IV.2.	Konsep Kosmologi .....	71
Gambar IV.3.	Transformasi Bentuk Sulapa' Appa' .....	72
Gambar IV.4.	Pengolahan Bentuk.....	73
Gambar IV.5.	Penerapan Material Alternatif .....	74
Gambar IV.6.	Jaringan Air Bersih .....	75
Gambar IV.7.	Jaringan Air Hujan. ....	76
Gambar IV.8.	Jaringan Air Kotor .....	76
Gambar V. 1.	Bentuk Tapak .....	77
Gambar V. 2.	Tahap Pra Desain pada Tapak .....	77
Gambar V. 3.	Tahap penzoningan pengembangan Desain .....	78
Gambar V. 4.	Tahap Pengembangan Desain .....	78
Gambar V.5.	Penzoningan Tahap Akhir .....	79
Gambar V.6.	Desain Tahap Akhir .....	79
Gambar V.7.	Transformasi Bentuk Akhir .....	80
Gambar V.8.	Gagasan Pra Desain .....	81
Gambar V.9.	Gagasan Pengembangan Desain .....	81
Gambar V.10.	Gagasan Desain Akhir .....	82

Gambar V.11. Struktur Bangunan .....	84
Gambar VI. 1. Siteplan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	85
Gambar VI. 2. Akses masuk Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	85
Gambar VI. 3. Akses Keluar Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	86
Gambar VI. 4. Parkiran Mobil .....	86
Gambar VI. 5. Parkiran Bus .....	87
Gambar VI. 6. Parkiran Motor .....	87
Gambar VI. 7. Area Pameran.....	88
Gambar VI. 8. Area Pameran .....	88
Gambar VI. 9. Area Pameran .....	89
Gambar VI. 10. Taman.....	89
Gambar VI. 11. Taman.....	90
Gambat VI. 12. Taman.....	90
Gambat VI. 13. Tampak Depan. ....	91
Gambat VI. 14. Tampak Samping. ....	91
Gambar VI. 15. Tampak Dari Akses Keluar .....	91
Gambar VI. 16. Denah Lantai 1 Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	92
Gambar VI. 17. Denah Lantai 2 Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	92
Gambar VI. 18. Denah Lantai 3 Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	93
Gambar VI. 19. Banner .....	94
Gambar VI. 20. Tampak Atas Maket .....	95
Gambar VI. 21. Tampak Area Pakiran .....	95
Gambar VI. 22. Tampak Area Taman .....	96
Gambar VI. 23. Tampak Area Taman .....	96

## **DAFTAR TABEL**

Tabel II.1.	Daftar Nama Toko Souvenir Di Makassa .....	14
Tabel II.2.	Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakuler, dan Neo Vernakuler.....	20
Tabel II.3.	Resume Studi Preseden Pusat Perbelanjaan.....	37
Tabel II.4.	Resume Studi Preseden Tema Perbelanjaan .....	41
Tabel III.1.	Kebutuhan Ruang .....	54
Tabel III. 2.	Besaran Ruang .....	57
Tabel III.3.	Material Penutup Dinding .....	65
Tabel III.4.	Material Lantai .....	66
Tabel IV.1.	Pertimbangan Desain .....	68
Tabel V.1.	Besaran Ruang bangunan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar .....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki kekayaan alam dan keanekaragaman suku, bahasa dan budayanya yang unik. Hal itu juga yang membuat Indonesia memiliki banyak jenis kesenian budaya yang berbeda di tiap daerahnya yang menjadikan Indonesia sebagai salah satu tujuan para wisatawan domestik ataupun mancanegara yang ingin berlibur.

Saat ini wisata sudah tidak dipandang lagi sebagai suatu hal yang sulit bahkan wisata dapat dinikmati berbagai kalangan meski dalam apresiasi dan biaya yang berbeda, Sebagai pintu utama kedatangan pariwisata di Sulawesi Selatan, Kota Makassar menawarkan berbagai macam wisata yang bisa dinikmati wisatawan mulai dari wisata pantai, wisata budaya, wisata sejarah sampai wisata belanja.

Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorang maupun kelompok untuk mengunjungi destinasi tertentu dengan tujuan rekreasi, mempelajari keunikan daerah wisata, pengembangan diri dan sebagainya dalam kurun waktu yang singkat atau sementara waktu. (UU RI No.10 Th 2009). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Belanja adalah uang yang dikeluarkan untuk suatu keperluan, sebagaimana ajaran islam tentang mengatur harta agar tidak boros dan tidak juga menjadi kikir seperti yang ada di ayat :

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا ٦٧ [سورة الفرقان, ٦٧]

67. Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian. [Al Furqan 67]

Artinya:

Mereka tidak mubazir (berlebihan) dalam membelanjakan harta sehingga melebihi kebutuhan, dan (bersamaan dengan itu) mereka juga tidak kikir terhadap keluarga mereka sehingga kurang dalam (menunaikan) hak-hak mereka dan tidak

mencukupi (keperluan) mereka, tetapi mereka (bersikap) adil (seimbang) dan moderat (dalam pengeluaran), dan sebaik-baik perkara adalah yang moderat (pertengahan). Tafsir Ibnu Katsir.

Juga dalam Firman-Nya,

وَلَا تَجْعَلْ يَدَكَ مَغْلُولَةً إِلَىٰ عُنُقِكَ وَلَا تَبْسُطْهَا كُلَّ الْبَسْطِ فَتَقْعُدَ مَلُومًا مَّحْسُورًا ۝ [سورة

الإسراء, ٢٩]

29. Dan janganlah kamu jadikan tanganmu terbelenggu pada lehermu dan janganlah kamu terlalu mengulurkannya karena itu kamu menjadi tercela dan menyesal.

[Al Isra"29]

Imam asy-Syaukani ketika menafsirkan ayat ini, beliau berkata:

“Arti ayat ini: larangan bagi manusia untuk menahan (hartanya secara berlebihan) sehingga mempersulit dirinya sendiri dan keluarganya, dan larangan berlebihan dalam berinfak (membelanjakan harta) sampai melebihi kebutuhan, sehingga menjadikannya *musrif* (berlebih-lebihan/mubazir). Maka ayat ini (berisi) larangan dari sikap *ifrath* (melampaui batas) dan *tafrith* (terlalu longgar), yang ini melahirkan kesimpulan disyariatkannya bersikap moderat, yaitu (sikap) adil (seimbang) yang dianjurkan oleh Allah”

Maka secara singkat Wisata Belanja dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorang maupun kelompok tidak hanya jalan-jalan tetapi sekaligus untuk membeli keperluan, cinderamata, souvenir dan melihat-lihat serta menikmati daya tarik dari kawasan wisata belanja tersebut.

Wisata belanja merupakan hal penting bagi pariwisataawan karena bisa dijadikan sebagai kenangan atau cinderamata untuk sanak keluarga maupun kerabat, wisata belanja di Makassar sangat banyak akan tetapi letaknya masih terpencar hal ini agak menyulitkan atau membingungkan pariwisataawan yang ingin belanja, selain itu seiring berkembangnya jaman, di area jalan sombaopu yang terkenal sebagai pusat penjualan oleh-oleh khas Makassar mengalami pertumbuhan yang tidak terencana dan tidak terkendali karena motivasi ekonomi semata sehingga

melupakan aspek estetika, dan menghiraukan area parkir dan pedestrian. Oleh karena itu dibutuhkan bangunan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar yang berfungsi untuk memudahkan wisatawan dan sebagai wadah yang tidak hanya menyajikan wisata belanja, namun juga menjadi wadah para seniman sebagai perangkai kegiatan wisata seni dan budaya nantinya bangunan ini memiliki beberapa tempat kegiatan untuk menarik para wisatawan seperti galeri lukis dan plaza untuk pentas seni, penerapan arsitektur neo vernakuler dinilai cocok untuk perencanaan ini karena dapat memberikan identitas khas yang ada di Indonesia khususnya di Makassar, bangunan ini juga akan memiliki beberapa area untuk penjualan souvenir khas, mulai dari kuliner khas, fashion, sampai kerajinan tangan.

Menurut Badan Pusat Statistik jumlah wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara yang datang ke Sulawesi Selatan pada tahun 2015 berjumlah 7,320,599 wisatawan, sedangkan menurut Dinas Pariwisata Kota Makassar mengatakan tingkat kunjungan wisatawan mengalami peningkatan dari tahun 2015 yang berjumlah 1,7 juta menjadi 2,1 juta di tahun 2016. Dan menurut data hasil interview yang di dapat saat ini Makassar memiliki 18 komunitas lukis dan 32 orang pelukis Makassar.

Selain itu usaha *souvenir* memiliki peluang pasar yang cukup baik di Indonesia, Hal ini disebabkan karena produk *souvenir* ataupun produk kerajinan tangan tidak diproduksi dalam jumlah besar sehingga dari segi kualitas dan juga bisa dibilang memiliki konsumen yang haus akan karya kreatif dan tidak pasaran. Berdasarkan hasil survei pribadi, saat ini jumlah toko souvenir di makassar mencapai 41 unit toko



## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang terkait dengan merencanakan pusat perbelanjaan souvenir yaitu, Bagaimana merencanakan desain pusat perbelanjaan souvenir dengan pendekatan arsitektur neo vernakuler

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan**

Untuk merencanakan desain pusat perbelanjaan souvenir dengan pendekatan arsitektur neo vernakuler

### **2. Sasaran Pembahasan**

Sasaran yang ingin dicapai pada perencanaan Pusat perbelanjaan souvenir adalah:

- a. Penentuan lokasi yang sesuai dengan peruntukkan pusat perbelanjaan souvenir.
- b. Pengolahan Tapak, yang terdiri dari :
  1. Zoning
  2. Kebisingan/Akustik
  3. Orientasi matahari dan arah angin
  4. Vegetasi
  5. View
- c. Bentuk dan karakteristik bangunan
- d. Kebutuhan Ruang
- e. Fasad Bangunan.

## **D. Batasan Pembahasan**

Batasan pembahasan dibatasi pada dua aspek yaitu:

1. Pembahasan mengenai kegiatan pada bangunan pusat perbelanjaan souvenir yang sesuai dengan kebutuhan dan besaran ruang pada bangunan.
2. Konsep Arsitektur Neo Vernakuler yang menyeluruh dibatasi pada Bentuk dan Filosofi bangunan yang akan diterapkan pada bangunan pusat perbelanjaan souvenir nantinya.

## **E. Metode Pembahasan**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembahasan ini, yaitu:

### **1. Tahap Pengumpulan Data**

#### **a. Studi Literatur**

Studi literatur yang dilakukan untuk mengumpulkan pemahaman dan mendalami permasalahan mengenai tema yang diambil dan pendekatan yang akan diterapkan pada desain bangunan, Studi literature mengenai standar akan kebutuhan ruang dilakukan agar memperoleh pemahaman mengenai faktor-faktor pendukung persyaratan teknis bangunan.

#### **b. Studi Preseden**

Melakukan studi komparasi atau perbandingan terhadap bangunan-bangunan sejenis yang ada sebagai suatu bahan perbandingan untuk memperoleh masukan yang dapat diterapkan pada rancangan dan memperoleh pemahaman mengenai faktor-faktor pendukung persyaratan teknis bangunan.

### **2. Tahap Pengolahan Data**

Data-data yang telah ada kemudian diolah dengan mengintegrasikan teori-teori yang berkaitan dengan objek perancangan untuk dilakukan analisis.

### **3. Tahap Analisis**

Melakukan analisis dari data yang telah terkumpul dan diolah ke dalam konsep perancangan.

### **4. Aplikasi Desain**

Hasil dari analisis konseptual kemudian diaplikasikan ke desain sehingga menghasilkan rancangan Pusat Perbelanjaan Souvenir dengan menerapkan arsitektur neo vernakuler

## **F. Sistematika Penulisan**

**BAB I :** Pembahasan tentang latar belakang yang berhubungan dengan alasan perencanaan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar. Latar Belakang ini kemudian diikuti dengan penjelasan-penjelasan lain berupa Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran Perancangan, Lingkup Pembahasan, Metode Pembahasan dan Sistematika Penulisan.

**BAB II :** Pembahasan tentang pengertian judul Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar, serta tinjauan pustaka yang berhubungan tentang judul yang diangkat.

**BAB III :** Merupakan tinjauan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar di antaranya tinjauan Kota Makassar, tinjauan lokasi perancangan.

**BAB IV :** Membahas tentang pendekatan dengan konsep-konsep penerapan Perancangan.

**BAB V :** Membahas tentang eksplorasi gagasan yang akan diterapkan pada perancangan.

**BAB VI :** Aplikasi Desain.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Judul

Secara garis besar pengertian dari Pusat Perbelanjaan Souvenir dapat diuraikan sebagai berikut :

##### 1. Pusat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(2008;1234), Pusat adalah pokok atau pangkal yang menjadi tumpuan berbagai urusan, hal, dan sebagainya, atau tempat yang letaknya di bagian tengah. Pemusatan merupakan proses, cara, atau perbuatan memusatkan. Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pusat adalah suatu titik yang menjadi sebuah tumpuan untuk segala jenis kegiatan.

##### 2. Perbelanjaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(2008;162), belanja adalah uang yang dikeluarkan untuk suatu keperluan. Berbelanja merupakan kegiatan membeli barang di pasar, toko, kedai dan sebagainya. Perbelanjaan berasal dari kata belanja yang memiliki arti dalam kata benda sehingga perbelanjaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau segala sesuatu yang dibendakan.

##### 3. Souvenir

Salah satu usaha yang sangat mengandalkan kreativitas yang tinggi adalah usaha pembuatan *souvenir*, modal yang dibutuhkan tidak besar, cukup dari bahan-bahan sederhana bahkan barang bekas bias disulap menjadi benda yang bermanfaat dan memiliki nilai jual. *Souvenir* dalam kelas kata benda memiliki arti tanda mata, kenang-kenangan, atau cenderamata. Menurut Nurnitasari (2009:144), *Souvenir* adalah benda yang identik dengan suatu daerah atau suatu event tertentu, bentuknya biasa mungil, ringkas, dan memiliki nilai artistik.

Menurut Gordon (1986), Produk *Souvenir* dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori yaitu *pictorial images souvenir*, *piece of the rock souvenir*, *symbolic shorthand souvenir*, *markers*, dan *local product souvenir*, Berikut penjelasan mengenai klasifikasi *souvenir* :

- a. *Pictorial Images Souvenir* merupakan *souvenir* yang berupa gambar, seperti lukisan atau kartu pos dan sebagainya.

- b. *Pieces of the rock souvenir* merupakan benda-benda yang dikumpulkan dari kerang dan batu alam.
- c. *Symbolic shorthand souvenir* merupakan benda yang diproduksi yang memunculkan kode atau pesan mengenai tempat di mana ia berasal, seperti gantungan kunci Menara Eiffel dari Perancis.
- d. *Markers* merupakan *souvenir* yang berisi rangkaian kata-kata dari suatu tempat atau waktu tertentu, seperti kata-kata pada kaos.
- e. *Local product souvenir* merupakan produk yang dibuat dari material tertentu dari suatu daerah, seperti makanan khas dan pakaian khas.

Jadi, menurut penjelasan dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan Pusat Perbelanjaan Souvenir merupakan area pertokoan yang dikunjungi untuk membeli atau berbelanja mengenai barang-barang souvenir atau oleh-oleh khas.

## B. Integrasi Keislaman

Perbelanjaan atau dalam kata lain tempat berbelanja yang memiliki kegiatan jual beli didalamnya, Dalam Islam sendiri Jual beli hukumnya adalah mubah (boleh), kecuali yang dilarang oleh Allah SWT dan tidak memenuhi ketentuan-Nya. Allah SWT telah menghalalkan praktik jual beli sesuai ketentuan dan syari'at-Nya. Dalam QS. Al-Baqarah: 275 yang berbunyi :

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَاتَّقِهَا فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ٢٧٥

[سورة البقرة, ٢٧٥]

275. Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka

orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya. [Al Baqarah275]

Dalam tafsir Jalalayn mengatakan (Orang-orang yang memakan riba), artinya mengambilnya. Riba itu ialah tambahan dalam muamalah dengan uang dan bahan makanan, baik mengenai banyaknya maupun mengenai waktunya, (tidaklah bangkit) dari kubur-kubur mereka (seperti bangkitnya orang yang kemasukan setan disebabkan penyakit gila) yang menyerang mereka; minal massi berkaitan dengan yaquumuuna. (Demikian itu), maksudnya yang menimpa mereka itu (adalah karena), maksudnya disebabkan mereka (mengatakan bahwa jual-beli itu seperti riba) dalam soal diperbolehkannya. Berikut ini kebalikan dari persamaan yang mereka katakan itu secara bertolak belakang, maka firman Allah menolaknya, (padahal Allah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Maka barang siapa yang datang kepadanya), maksudnya sampai kepadanya (pelajaran) atau nasihat (dari Tuhannya, lalu ia menghentikannya), artinya tidak memakan riba lagi (maka baginya apa yang telah berlalu), artinya sebelum datangnya larangan dan doa tidak diminta untuk mengembalikannya (dan urusannya) dalam memaafkannya terserah (kepada Allah. Dan orang-orang yang mengulangi) memakannya dan tetap menyamakannya dengan jual beli tentang halalnya, (maka mereka adalah penghuni neraka, kekal mereka di dalamnya).

Jual beli harus dilakukan atas dasar keridhoan dan suka sama suka, bukan paksaan. Hal ini dijelaskan oleh Allah SWT dalam QS. An-Nisa' ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ  
وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ۝

[سورة النساء, ٢٩]

29. Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. [An Nisa'29]

Dalam Tafsir Jalalayn mengatakan (Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta sesamamu dengan jalan yang batil) artinya jalan yang haram menurut agama seperti riba dan gasab/merampas (kecuali dengan jalan) atau terjadi (secara perniagaan) menurut suatu qiraat dengan baris di atas sedangkan maksudnya ialah hendaklah harta tersebut harta perniagaan yang berlaku (dengan suka sama suka di antara kamu) berdasar kerelaan hati masing-masing, maka bolehlah kamu memakannya. (Dan janganlah kamu membunuh dirimu) artinya dengan melakukan hal-hal yang menyebabkan kecelakaannya bagaimana pun juga cara dan gejalanya baik di dunia dan di akhirat. (Sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu) sehingga dilarang-Nya kamu berbuat demikian.

### C. Tinjauan Tentang Pusat Perbelanjaan

#### 1. Sejarah Pusat Pebelanjaan atau *Shopping Center*



Gambar II.1 *Shopping center*

Sumber: <http://www.10best.com/destinations/colorado/denver/cherry-creek-north/shopping/cherry-creek-shopping-center/>

Menurut Barry Maitland(1985), Sejarah perkembangan pusat perbelanjaan di mulai pada abad pertengahan. Pada saat itu orang melakukan jual beli di bawah pohon yang membentuk suatu deretan atau garis memanjang. Karena jumlah penduduk semakin bertambah, maka kualitas dan kuantitas barang yang diperdagangkan juga semakin meningkat. Akibat dari hal tersebut bertambah luasnya tempat-tempat yang menjadi tempat perbelanjaan. Perkembangan fisik tempta-tempat tersebut menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan masyarakat pada



masa itu. Jalan-jalan yang semula hanya diteduhi oleh pohon-pohon yang berderet lalu berubah menjadi suatu jalan dengan gedung-gedung disebelah kanan dan kirinya.

Perkembangan fisik ini dapat dilihat pada pusat perdagangan di Cologne, Jerman Barat, yang menutup suatu jalan untuk kegiatan berbelanja, sehingga orang dapat berbelanja dengan berjalan kaki tanpa adanya gangguan dari kendaraan. Disini terlihat bahwa perkembangan tingkat ekonomi, social, dan budaya sangat berpengaruh pada *urban design* nya.

Seiring dengan kemajuan teknologi khususnya dibidang transportasi kenyamanan berbelanja sulit dirasakan oleh masyarakat perkotaan karena disebabkan karena jalan-jalan yang digunakan sebagai *pedestrian way* dan kegiatan berbelanja sudah dipenuhi oleh kendaraan bermotor. Perkembangan pertama terjadi pada abad ke-19 yaitu dengan dibangunnya *Barton Arcade* di Kota *Manchester*. Bangunan berlantai empat yang memiliki *arcade* ini sebenarnya mempunyai satu koridor yang bagian atasnya ditutupi kaca. Sebelum bentuk *arcade* ini muncul, koridor yang terdapat dalam suatu pusat pertokoan merupakan pusat perbelanjaan terbuka. Pusat perbelanjaan tersebut ditutup dengan bahan yang tembus cahaya matahari (*sky light*), sehingga orang yang berada di dalam pusat perbelanjaan tersebut merasa seperti berada di alam terbuka.

## 2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

### a. Berdasarkan Aspek Perkotaan

#### 1. *Neighborhood Center* (Pusat Perbelanjaan Lokal)

Melayani kebutuhan sehari-hari yang meliputi supermarket dan toko-toko yang luas. Lantai penjualan (*Gross leasable area/GLA*) antara 30.000-100.000 *square feet* (2787-9290 m<sup>2</sup>). Jangkauan pelayanan antara 5.000-40.000 jiwa penduduk (skala lingkup). Unit terbesar berupa *supermarket*, dan luas site yang di butuhkan antara 3-10 Ha.

#### 2. *Community Centre* (Pusat Perbelanjaan Distrik)

Melayani jenis barang yang lebih luas, meliputi *Department Store*, *Variety Store*, *Shop unit*, dengan GLA antara 100.000-300.000 *square feet* (9290-27.860 m<sup>2</sup>). Jangkauan pelayanan antara 40.000-150.000 jiwa penduduk. Unit penjualan berupa *Junior Department Store*,

*Supermarket*, dan toko-toko. Luas site yang diperlukan antara 10-30 Ha.

3. *Main Centre / Regional Centre* (Pusat Perbelanjaan Regional)

Pusat perbelanjaan dengan skala kota yang memiliki jangkauan pelayanan diatas 150.000 jiwa penduduk, dengan fasilitas-fasilitas meliputi pasar, toko, bioskop, dan bank yang terletak pada tempat strategis dan bergabung dengan perkantoran, tempat rekreasi dan kesenian. Luas lantai penjualan / GLA antara 300.000-1.000.000 *squarefeet* (27.870-92.900 m<sup>2</sup>).Pusat perbelanjaan tersebut terdiri atas dua atau lebih *Department Store* dan berbagai jenis toko.

b. Berdasarkan Cara Pelayanan

1. *Shopping Existing Personal Services*

Pembeli dilayani langsung oleh para pelayan.Setelah transaksi, pelayan langsung meminta pembayaran dan membungkus barang tersebut.

2. *Self Selection*

Pembeli dapat memilih dan membeli barang-barang, kemudian mengumpulkan ke pelayan dan meminta bon pembayaran, lalu ke kasir untuk membayar dan mengambil barang.

3. *Self Services*

Pembeli dapat memilih dan mengambil barang-barang yang dibutuhkan, kemudian diletakkan pada keranjang / kereta dorong yang telah disediakan, lalu langsung dibawa ke kasir untuk pembayaran dan pembungkusan.

c. Berdasarkan Bentuk Fisik

1. *Market*

Rangkaian petak (*stall*) dan warung (*booth*) yang diatur berderet-deret pada ruang terbuka atau tertutup. Merupakan bentuk sarana fisik yang tertua dari suatu tempat perbelanjaan.

2. *Shopping Street*

Toko-toko berdert di kedua sisi jalan, dengan pencapaian langsung dari jalan utama.

3. *Shopping Precint*

Toko-toko yang membentuk sebuah lingkaran yang bebas dari kendaraan, dan khusus untuk pejalan kaki.

4. *Department Store*

Kumpulan beberapa toko yang berada di bawah satu atap bangunan.

5. *Supermarket*

Toko dengan ruangan yang luas dan menjual bermacam-macam barang yang diatur secara berkelompok dengan sistem *self service*.

6. *Shopping centre*

Bangunan atau kompleks pertokoan yang terdiri dari stan-stan toko yang disewakan atau dijual.

7. *Shopping Mall*

Bangunan atau kompleks pertokoan yang memilih sistem selasar atau satu koridor utama disepanjang toko-toko yang menerus.

d. Berdasarkan Luas dan Macam-Macam Desain

1. *Full Mall*

*Full mall* terbentuk oleh sebuah jalan, di mana jalan tersebut sebelumnya digunakan untuk lalu lintas kendaraan, kemudian diperbaharui menjadi jalur pejalan kaki, plaza (alun-alun) yang dilengkapi paving, pohon-pohon, bangku-bangku, pencahayaan dan fasilitas-fasilitas baru lainnya seperti patung dan air mancur.

2. *Transit Mall*

*Transit mall* atau *transit way* dikembangkan dengan memindahkan lalu lintas mobil pribadi dan truk ke jalur lain dan hanya mengijinkan angkutan umum seperti bus dan taksi. Area parkir direncanakan tersendiri dan menghindari sistem parkir pada jalan (*on-street parking*), jalur pejalan kaki diperlebar dan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti : paving, bangku, pohon-pohon, pencahayaan, patung, air mancur dan lain-lain. *Transit mall* telah dibangun di kota-kota dengan rata-rata ukurannya lebih besar dari *full mall* maupun *semi mall*.

3. *Semi Mall*

*Semi mall* lebih menekankan pada pejalan kaki, oleh karena itu areanya diperluas dan melengkapinya dengan pohon-pohon dan tanaman,

bangku-bangku, pencahayaan dan fasilitas buatan lainnya. Sedangkan jalur kendaraan dan area parkir dikurangi.

### 3. Toko Souvenir Di Makassar

Di Kota Makassar terdapat beberapa toko souvenir yang terus bertambah, berikut adalah nama-nama toko souvenir yang ada di Kota Makassar :

Tabel II.1 Daftar Namat Toko Souvenir Di Makassar

No.	NAMA TOKO
1	Pantai Harapan
2	Toraja
3	Jaya Karya
4	Sutera Sengkang
5	Unggul
6	Kanebo Art Shop
7	Makassart Handicraft
8	Kerajinan Souvenir Shop
9	Roemah Kerajinan (Wahab Tarru)
10	Kopi Ujung
11	Riang
12	Luxor Art Shop
13	Losari Oleh-Oleh
14	Sutera Bugis
15	Monas Jaya
16	Indonesia Sumber Oleh-Oleh
17	Serba Oleh-Oleh
18	Mentari
19	Songket Bugis
20	Sumber Baru

No.	NAMA TOKO
21	Cakrawala Indah
22	Citra Sulawesi
23	Indo Karya
24	Aneka Kerajinan
25	Panorama
26	Rejeki
27	Toko Makassar Oleh-Oleh
28	Otak-Otak Ibu Sanny
29	Jalangkote Lasinrang
30	Pesona Jalangkote & Lumpia
31	Lumpia Sulawesi
32	Bontosua
33	Pastel Lasinrang
34	Kaos Oleh-Oleh Makassar Bale
35	Sutera Indah
36	Sumber Sutera
37	Piala Sutera
38	Otak-Otak Ibu Elly
39	Losari Silk (Tenun Sutera Sengkang)
40	Rewa Busana dan Sutera

Sumber : Survey Lapangan 2018

## D. Tinjauan tentang Tema Rancangan

### 1. Tinjauan Tentang Arsitektur Neo Vernakuler

#### a. Pengertian Arsitektur Neo Vernakuler



Gambar II.2 Arsitektur Neo Vernakuler

Sumber: <http://aasarchitecture.com/wp-content/uploads/Aanischaukamikw-Cree-Cultural-Institute-by-Rubin-Rotman-Architects-00.jpg>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008;88), Arsitektur adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya, atau sebuah metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. Secara harfiah arsitektur mencakup merancang atau membangun lingkungan secara makro seperti perencanaan kota, arsitektur *landscape*, ataupun secara mikro seperti mendesain bangunan, interior dan sebagainya. Sedangkan, pengertian *Neo* atau *New* berarti baru atau hal yang baru, sedangkan kata vernakuler berasal dari Bahasa latin yaitu *Vernaculus* yang berarti asli. Jadi arsitektur neo-vernakuler merupakan suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada baik fisik maupun non fisik dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih *modern* atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Arsitektur Neo Vernakuler, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi, dan lain-lain. Arsitektur Neo Vernakuler merupakan konsep arsitektur yang pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normatif, kosmologis, peran

serta budaya local dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

b. Sejarah Arsitektur Neo Vernakuler

Arsitektur Neo Vernakuler adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era *Post Modern* yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an, *Post Modern* lahir karena pada era *modern* timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton. Menurut Charles A. Jenck, Ada 6 (enam) aliran yang muncul pada era *Post Modern* diantaranya, *Historicism*, *Straight Revivalism*, *Neo Vernacular*, *Contextualism*, *Metaphor* dan *Post Modern Space*. Dimana menurut Budi A Sukadana (1998) dari semua aliran yang berkembang pada era *Post Modern* ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut:

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap local atau popular.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili semuanya).
6. Berwujud metaforik (dapat berbentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat ekletik.

Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri-ciri diatas sudah dapat dikategorikan ke dalam arsitektur *Post Modern* (Neo-Vernakuler). Charles Jencks seorang tokoh pencetus lahirnya *Post Modern* menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era *Post Modern*, yaitu :

1. Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2. Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.

3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh kebelakang.

c. Akulturasi Budaya dan Kecenderungan Perubahan Bentuk

Proses akulturasi budaya tidak lagi bisa dihindari, namun kita tidak perlu juga terlalu defensive menghadapinya, karena setiap kebudayaan selalu mempunyai *filter* untuk menyeleksi nilai-nilai/norma-norma yang dapat diserap dan tolak (Hall, 1976). Sekalipun demikian kemampuan untuk menyaring terjadinya akulturasi pada setiap kebudayaan tidaklah sama. Menurut D. Erdiono, Kecenderungan perubahan bentuk diakibatkan persinggungan budaya asing di bumi Nusantara selama ini serta proses “tawar-menawar” dan “tukar-menukar” elemen-elemen budaya yang dimiliki, terjadilah akulturasi desain. Beberapa pola perubahan yang terjadi dalam proses akulturasi budaya tersebut tercermin pada tampilan arsitekturnya yang cenderung mempunyai paradigm-paradigma sebagai berikut:

1. **Bentuk dan Maknanya Tetap**, Penampilan bentukan arsitekturnya tetap mengadopsi dan menduplikasi bentuk lama(walaupun dengan beberapa perubahan material bangunan) dan makna yang ada (kosmologi, mitologi, dan genealogi) tetaplah lama. Hal ini masih dimungkinkan terjadi pada masyarakat yang masih homogen, kuat struktur sosialnya dan masih berpegang teguh pada nilai-nilai/norma-norma yang dianut sehingga dalam proses akulturasi desain desain, nilai-nilai lokal masih cukup dominan. Secara arsitektural tidak terjadi perubahan signifikan yang mendasar. Perancang masih memegang teguh kultur masyarakat secara ketat lengkap dengan atribut-atributnya. Transformasi bentukan arsitekturnya nyaris tidak terjadi, kecuali pemakaian bahan bangunan saja yang menggunakan produk terkini dengan spesifikasi yang lebih modern. Pemaknaan pada konteks bentukan arsitektur nya masih tetap sebagaimana adanya, seperti: bagian-bagian kaki, badan dan kepala bangunan, geometrik, hirarki, susunan dan hubungan antar massa lengkap dengan penerapan skala dan proporsinya. Barangkali yang agak berbeda adalah implementasi



makna pada pengolahan ruang, akulturasi desain ruang yang terjadi lebih disebabkan oleh tuntutan perubahan kebutuhan fungsi fungsi baru di dalam rumah tinggal yang lebih kompleks macam, susunan dan hubungan ruangnya, namun secara hirarkis pada umumnya pemaknaannya masih tetap sama.

2. **Bentuk Tetap Dengan Makna Baru**, Penampilan bentukan arsitekturnya tetap mengadopsi dan menduplikasi *bentuk lama* tetapi diberi *makna baru*. Hal ini dimungkinkan terjadi pada masyarakat yang baru mengalami masa transisi akibat pengadopsian nilai-nilai kebudayaan asing. Masyarakat masih enggan meninggalkan kebudayaan masa lalu nya, atau kalaupun terpaksa harus meninggalkannya, dibutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk mengakomodasi kebudayaan baru serta menghindari terjadinya kejutan budaya (*culture shock*), maka diberilah makna baru. Sebagai contoh, makna yang bersifat sakral diubah menjadi profan dan sekaligus berupaya untuk menghilangkan mitosmitos yang ada (tidak memberlakukan mitos yang ada di dalam masyarakat). Upaya-upaya *desakralisasi* dan *demitisasi* yang dilakukan oleh perancang ini mengajak masyarakat untuk membentuk dirinya sendiri dengan sederetan penyangkalan dan penolakan, sekalipun mereka masih dihantui oleh realitas-realitas atas pengingkaran nilainilai luhur warisan nenek moyang itu sendiri. Sikap ini selalu muncul dan diwujudkan kembali dalam bentuk-bentuk tertentu yang direpresentasikan melalui simbol-simbol ornamentasi atau dekorasi bangunan.
3. **Bentuk Baru Dengan Makna Tetap**, Penampilan bentukan arsitekturnya menghadirkan *bentuk baru* dalam pengertian unsur-unsur lama yang diperbarui, jadi tidak lepas sama sekali karena terjadi interpretasi baru terhadap bentuk lama yang kemudian diberi *makna* yang *lama* untuk menghindari kejutan budaya (*culture shock*). Hal demikian ini juga dapat terjadi pada masyarakat transisi, dimana dalam proses akulturasi dengan kebudayaan asing masih menyadari tidak bisa menghilangkan sama sekali sikap religious sebagai warisan leluhurnya.

Menurut Eliade (1959), sebagian besar eksistensi tentang hal ini seringkali diperoleh dari inspirasi alam bawah sadar mereka. Spiritual arkhais ini tetap hidup dengan caranya sendiri tanpa tindakan yang efektif, selain romantisme nilai-nilai yang berarti bagi diri mereka. Semangat untuk mencitrakan tradisi arsitektur vernakular dalam konteks kekinian dengan paradigma tersebut di atas terasa lebih sulit dilakukan oleh perancang, karena pemaknaan pada bentukan arsitektural yang baru harus tetap mewarisi nilai-nilai luhur warisan budaya masyarakat. Implementasi makna-makna tersebut secara konseptual akan menginspirasi adanya temuan-temuan baru dalam bentukan arsitekturalnya yang akan diperoleh melalui upaya-upaya eksplorasi secara terus menerus pada setiap elemen dan komponen bentuk

4. **Bentuk dan Maknanya Baru**, Penampilan bentukan arsitekturnya menghadirkan **bentuk baru** dengan disertai *makna* yang *baru* pula, karena terjadi perubahan paradigma berarsitektur secara total. Dalam berakulturasi desain, kebudayaan lama sudah ditinggalkan atau tetap dipakai hanya sebagaitempelan atau sebatas untuk ornamen/dekorasi saja. Hal ini dapat terjadi hanya pada masyarakat pasca transisi yang mempunyai kebebasan untuk mengolah bentuk dan makna tanpa batasanbatasan konservatif yang mengikat. Telah terjadi perubahan konsep pemikiran yang mendasar dalam masyarakat tentang kosmologi, mitologi dan genealogi. Adanya proses *demitisasi* secara menyeluruh ini dinamakan *Alegorisasi*, dimana mitos dianggap sebagai dunia imajiner, dapat disejajarkan dengan rasionalisme elementer dan psikologi yang simplistik. *Demitisasi* dan *desakralisasi* di sini tidak hanya berarti sekedar *kemenangan Logos terhadap Mitos*, tetapi lebih dari itu merupakan *kemenangan Bahasa tekstual ketimbang bahasa lisan*, *kemenangan dokumendokumen tertulis terhadap pengalaman hidup yang hanya dapat diungkapkan secara praliteral*. Kosmologi, mitologi dan genealogi hanya menjadi milik masyarakat arkhais yang dianggap sebagai dokumen literal dan artistik, bukan lagi sebagai

sumber-sumber atau ungkapan-ungkapan pengalaman religius yang dikaitkan dengan ritus. Sekalipun telah mengalami proses demitisasi dan desakralisasi yang panjang, mitos-mitos dan hal-hal yang dianggap sakral masih berperan dalam kehidupan manusia modern tetapi dalam bentuk yang berbeda.

d. Prinsip-prinsip desain Arsitektur Neo-Vernakuler

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur neo vernakuler secara terperinci adalah sebagai berikut:

1. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
2. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
3. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
4. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
5. Hubungan Masa depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

e. Kriteria Arsitektur Neo Vernakuler

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo-Vernakuler adalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur, dan ornament).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk *modern*, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakuler melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Berikut merupakan perbandingan arsitektur tradisional, vernakuler dan Neo-Vernakuler:

Tabel II.2. Perbandingan arsitektur Tradisional, Vernakuler, dan Neo-Vernakuler

No	Perbandingan	Tradisional	Vernakuler	Neo-Vernakuler
1	Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non-fisik bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang <i>modern</i> .
2	Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogeny ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang <i>modern</i> . Kelanjutan dari arsitektur Vernakuler.
3	Ide Desain	Lebih mementingkan fasad atau bentuk, ornament sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas	Bentuk desain lebih <i>modern</i> .

			masyarakat didalam.	
--	--	--	------------------------	--

Sumber: Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo, diakses 03/12/2017 dari

<http://arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com/>

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa arsitektur *Post Modern* dan Aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non-tradisional, *modern* dengan setengah non-*modern*, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam *timeline* arsitektur *Modern*, Vernakuler berada pada posisi arsitektur *modern* awal dan berkembang menjadi Neo Vernakuler pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur *modern*.

## E. Studi Preseden

Berikut adalah beberapa studi preseden berdasarkan fungsi bangunan:

### 1. Kyoto BAL di Kyoto, Jepang



Gambar II.3. Kyoto BAL, di Kyoto, Jepang  
Sumber : (<https://matcha-jp.com/id/1098> diakses 29 november 2017)

Kyoto BAL merupakan gedung perbelanjaan lama yang populer dan dicintai oleh masyarakat Kyoto, Fashion dan budaya Kyoto menyebar dari sini. Sebagai *Landmark* Kyoto dilakukanlah renovasi terhadap seluruh bagian gedung ini untuk dijadikan pusat fashion serta tempat belanja oleh-oleh yang menyenangkan baik bagi turis domestic maupun luar negeri.

Pada awalnya, di tahun 1970, Kyoto BAL didirikan sebagai Sinise (Sinise : Toko dengan sejarah Panjang) terbaik di Kyoto. Gedung ini memiliki sejarah lebih dari 40 tahun, bahkan di area Kyoto sendiri ada yang telah menjadi pelanggan took ini selama tiga generasi, Kyoto BAL sama halnya dengan Kiyamachi dan Pontocho, berada berdampingan dengan area Kota tua nya Kyoto yang masih terawat dengan baik. Di Kyoto ada 2 poin rekomendasi bagi wisatawan asing:

a. Menyediakan Tempat yang bernuansa Kyoto



Gambar II.4. RH Cafe atau Ron Herman Cafe

Sumber : (<https://matcha-jp.com/id/1098> diakses 29 november 2017)

Pada saat melangkah ke Kyoto BAL, hal pertama dirasakan adalah suasana lapang di dalamnya, setiap lantai memiliki ukuran yang lebar, dan setiap penyewanya memiliki ruangan yang cukup untuk membuat toko (di atas merupakan foto dari toko “Ron Herman” atau “RH Café” di lantai 6). Suasana lapang dan ruangan yang tidak terasa sesak ini dibuat agar pengunjung dapat berkeliling didalam toko dengan nyaman. Pada saat berkeliling di seluruh gedung ini akan terasa suasana santai Kyoto mengalir di dalamnya.

- b. Konsep pusat perbelanjaan ini adalah pengunjung bebas menikmati brand yang ada di tempat ini dengan sepenuhnya



Gambar II.5. Interior Kyoto BAL

Sumber : (<https://matcha-jp.com/id/1098> diakses 29 november 2017)

## 2. Capri on Via Roma, Australia



Gambar II.6. Capri on Via Roma, Australia

Sumber : (<https://www.archdaily.com/501844/capri-on-via-roma-bda-architecture> diakses 3 Desember 2017)

Proyek ini dirancang untuk menciptakan destinasi baru untuk perpaduan antara belanja komoditas dan belanja berbasis pengalaman serta untuk mempromosikan interaksi sosial. Bangunan tersebut menyediakan berbagai area perdagangan fleksibel yang akan responsif terhadap ekspresi kreatif para pemilik retail.





Gambar II.7. Interior Capri on Via Roma, Australia

Sumber : (<https://www.archdaily.com/501844/capri-on-via-roma-bda-architecture> diakses 3 Desember 2017)

Aula pasar dan ruang komunal memiliki cahaya yang lapang dan luas memiliki nuansa outdoor yang berbeda sebagai respon terhadap iklim subtropics (Gambar II.6). Ruang-ruang ini dapat dibuka ke tepi pantai dan berventilasi alami saat cuaca memungkinkan atau ditutup dan ber-AC selama cuaca buruk, memberikan desain yang selaras dengan kondisi lingkungan.



Gambar II.8. Site Capri on Via Roma, Australia

Sumber : (<https://www.archdaily.com/501844/capri-on-via-roma-bda-architecture> diakses 3 Desember 2017)

Servis area digunakan untuk mengakomodasi bongkar muat dan penyimpanan barang. Fasilitas umum meliputi toilet umum, kamar orang tua dan area tempat duduk. *Landscape* bersifat subtropics penuh warna, dengan jenis tertentu untuk memberi warna dan karakter tropis. Bangunan ini memberikan rasa tempat dan identitas yang kuat bagi masyarakat. Bangunan ini juga menyediakan tempat dimana pengunjung bias menikmati udara segar, angin sepoi-sepoi, cahaya sinar matahari, pemandangan, suara hujan, dan pemandangan tepi pantai.

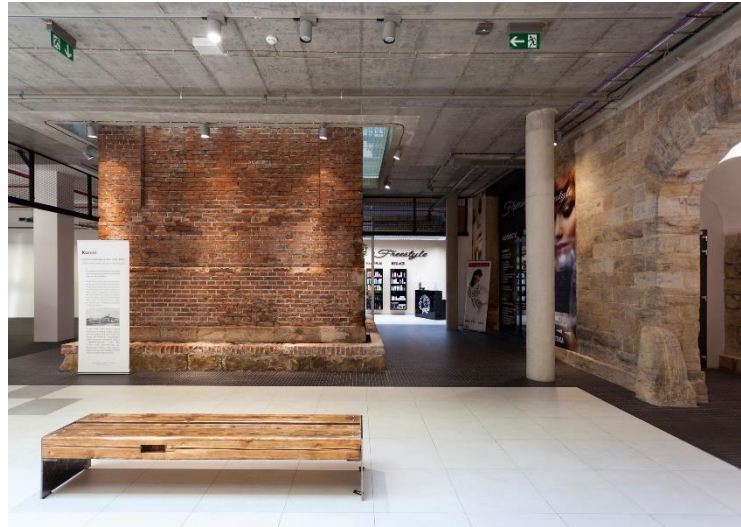
### 3. Shopping Center Pivovar Decin, Czech Republic



Gambar II.9. Shopping center Pivovar Decin, Czech Republic

Sumber : (<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-decin-studio-acht> diakses 3 Desember 2017)

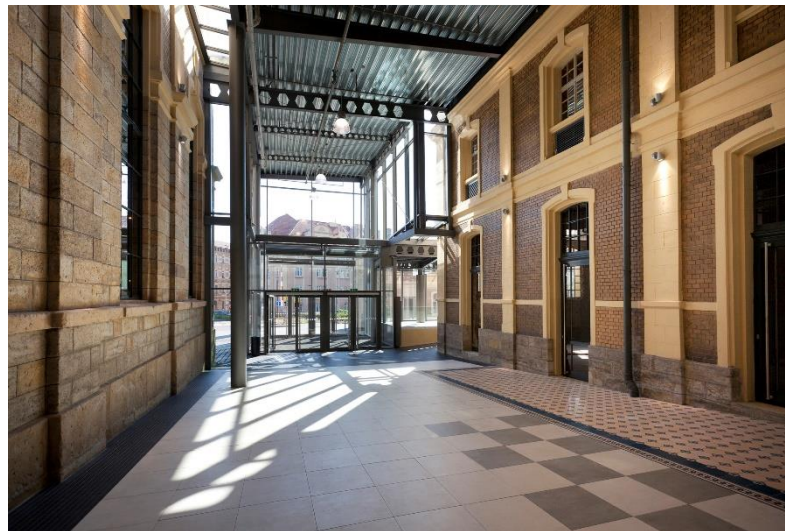
Pembangunan pusat komersial dan sosio-kultural di Pivovar Decin (Decin Brewery) terletak di bekas tempat pembuatan bir Decin Podmokly, Republik Ceko. Inti bangunan terdiri dari mal perbelanjaan dua lantai dengan lebih dari 60 unit toko, luas area ini seluas 17.500 m<sup>2</sup>.



Gambar II.10. Interior Shopping center Pivovar Decin

Sumber : (<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-decin-studio-acht> diakses 3 Desember 2017)

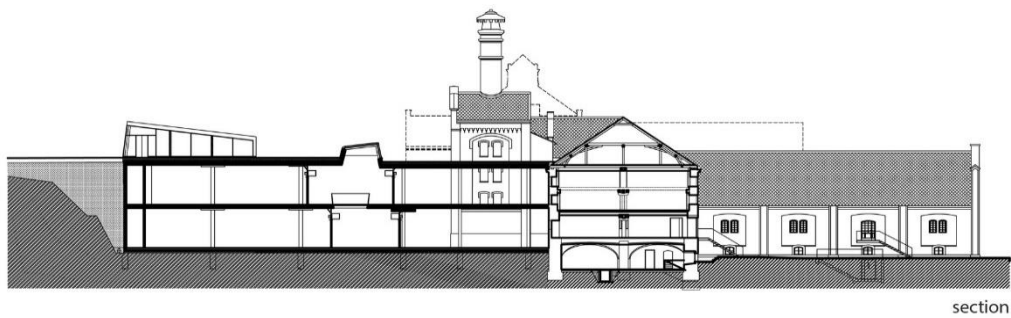
Gagasan utama keseluruhan konsep dibangun untuk menggunakan dan melestarikan bangunan asli dalam keseimbangan yang harmonis antara pembangunan area retail atau penjualan dan fasilitas-fasilitas teknis yang baru. Bagian dua lantai dari bangunan baru ini menggunakan konfigurasi medan yang ada.



Gambar II.11. Bangunan Shopping center Pivovar Decin yang telah digabung

Sumber : (<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-decin-studio-acht> diakses 3 Desember 2017)

Sejarah bangunan ini berasal pada pertengahan abad ke-19 sampai awal abad ke-20 yang dulunya berfungsi sebagai pembuatan bir.



Gambar II.12. Potongan Shopping center Pivovar Decin, Czech Republic  
 Sumber : (<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-decin-studio-acht>  
 diakses 3 Desember 2017)

Bangunan-bangunan dengan berbagai ruang unik ini telah direnovasi dan digunakan kembali untuk unit bisnis klasik, restoran dengan *microbrewery*, playground, aula untuk acara *event* dan lain-lain.



Gambar II.13.:Lantai atas Shopping center Pivovar Decin, Czech Republic  
 Sumber : (<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-de/-pcin-studio-acht>  
 diakses 3 Desember 2017)

Konfigurasi ini didasarkan pada penggabungan dua halaman sebelumnya yang berada di pusat bagian sejarah. Area perbelanjaan baru menyatukan ruang ini dengan galeri tinggi dan terang yang berfungsi sebagai akses atau sirkulasi pengunjung.





Gambar II.14. Interior Shopping center Pivovar Decin, Czech Republic  
 Sumber : (<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-decin-studio-acht>  
 diakses 3 Desember 2017)

Modul pusat perbelanjaan di bawah mendukung koneksi optik dan fisik antara interior dengan fasad halaman depan yang riang dan sistem baru di eksteriornya. Konsep warnanya menjaga warna asli dengan menonjolkan detail-detail kecil. Fasad yang disempurnakan secara harmonis dari bangunan bersejarah dengan warna pastel dibingkai oleh struktur beton sederhana dengan aksesoris kayu dan kaca. Kombinasi lantai catur warna putih abu-abu dengan aksen ubin yang dekoratif selaras dengan lantai aslinya (Gambar II.14).

Dari aspek lingkungan bangunan ini menggunakan air dari sumur untuk sistem pendingin, yang membuat berkurangnya kebutuhan energi untuk pendinginan sekitar 30%. Air dari sumur juga digunakan untuk pembilasan toilet dan pengairan. Untuk mengurangi kekurangan panas konfigurasi bangunan berkontribusi secara positif karena sebagian berada dibawah tanah. Selama rekonstruksi, mereka mendaur ulang sebagian besar bahan bangunan aslinya seperti elemen kayu, batu, dan lain-lain.

Bangunan baru ini terbagi dua dengan struktur beton bertulang, dan di kedua sisi itu seluruhnya tersembunyi. Bagian bawah tanah dirancang sebagai struktur beton kedap air. Modul dasar diatur sedemikian sehingga di galeri mal ada sejumlah kolom minimum, sementara ruang pada dasarnya berupa serangkaian galeri terbuka

yang saling berhubungan dan *skylight* yang nyaman. Lantai atas bangunan berfungsi sebagai tempat parkir.

Bangunan yang direkonstruksi menggunakan bata, melengkung, *malt soil* dengan langit-langit dari kayu, sedangkan bagian-bagian bangunan bersejarah yang baru memiliki kolom besi. Perhatian khusus diberikan pada bagian rehabilitasi bangunan yang telah direnovasi, rehabilitasi fasad dan dek atap.

Studi Preseden berdasarkan tema rancangan:

1. *Asakusa Culture and Tourism Center*, Jepang



Gambar II.15. Asakusa Culture and tourism center, Jepang

Sumber : (<https://www.archdaily.com/251370/asakusa-culture-and-tourism-center-kengo-kuma-associates> diakses 5 Desember 2017)

Bangunan ini merupakan karya Kengo Kuma, yang merupakan pemenang sayembara desain *Tourist Hotspot* yang diadakan pada tahun 2008 oleh pemerintah distrik Taito yang diikuti oleh 300 peserta.

Bangunan seluas 234 m<sup>2</sup> ini terletak di seberang kuil Shinto di Jepang, Kuil Kinruzan Sensoji yang merupakan objek wisata utama di Asakusa, Tokyo. Asakusa terkenal sebagai kota dengan atmosfer *shitamachi* yang kental. Kuil Sensoji terkenal dengan lampion berukuran besar yang diletakkan pada gerbang Kaminari.



Gambar II.16. Tampak Asakusa Culture and tourism center, Jepang

Sumber : (<https://www.archdaily.com/251370/asakusa-culture-and-tourism-center-kengo-kuma-associates> diakses 5 Desember 2017)

Karya kengo kuma ini merupakan reinterpretasi arsitektur neo vernacular dari bangunan *machiya*. *Machiya* merupakan *townhouse* tradisional Jepang, berupa rumah yang terbuat dari material kayu dengan fasad sempit dan berupa massa memanjang kebelakang.

Jika *machiya* pada umumnya terdiri satu setengah lantai, dua lantai hingga tiga lantai, maka desain Kuma ini terdiri dari tujuh lantai. Atapnya berbentuk pelana bertumpuk, mengorientasikan diri pada pagoda kuil sensoji yang memiliki atap bertumpuk, berjumlah lima buah. Lantai 1 dan 2 digunakan sebagai area utama pusat informasi dan lounge. Sedangkan lantai 3 digunakan sebagai kantor administrasi, lantai 4 hingga 6 digunakan sebagai galeri multifungsi maupun area aktivitas lain. Lantai 7 digunakan sebagai kafe.

## 2. Bandar Udara Internasional Minangkabau (BUIM)



Gambar II.17. Bandar Udara Internasional Minangkabau (BUIM)

Sumber : (<https://akumassa.files.wordpress.com/2009/01/bandara-internasional-minangkabau.jpg>  
diakses 5 Desember 2017)

Bandar Udara Internasional Minangkabau (BUIM) adalah bandar udara bertaraf internasional utama di provinsi Sumatera Barat yang melayani penerbangan untuk Kota Padang, terletak sejauh 23 km dari pusat Kota Padang. Bandar Udara Internasional Minangkabau mulai dibangun pada tahun 2002 dan dioperasikan secara penuh pada 22 juli 2005 menggantikan Bandar Udara Tabing. BUIM merupakan satu-satunya bandara di dunia yang memakai nama etnis.

Bandar Udara Internasional Minangkabau dibangun sebagai pengganti Bandar Udara Tabing yang sudah tidak lagi memenuhi persyaratan dari segi keselamatan penerbangan setelah 34 tahun lamanya digunakan. Pembangunan bandara ini mulai dilakukan pada tahun 2001 dengan menghabiskan biaya sekitar 9,4 miliar Yen, dengan 10% di antaranya (sekitar 97,6 miliar Rupiah) merupakan pinjaman lunak dari *Japan Bank International Cooperation* (JICB). Konstruksinya melibatkan kontraktor Shimizu dan Marubeni J.O. dari Jepang, dan Adhi Karya dari Indonesia.

Bandar Udara Internasional Minangkabau berdiri di atas tanah seluas 4,27 km<sup>2</sup> dengan landasan pacu sepanjang 3.000 meter dengan lebar 45 meter. Penerbangan domestik dan internasional dilayani oleh terminal seluas 20.568 m<sup>2</sup>, yang berkapasitas sekitar 2,3 juta penumpang setiap tahunnya. Pada tahun 2017, bandara ini akan diperluas dua tahap hingga mencapai 49.000 m<sup>2</sup>. Dengan



pengembangan itu nantinya akan bisa menampung sekitar 5,9 juta penumpang per tahun.

Bandara ini didesain dengan mengikuti konsep bangunan tradisional minangkabau yang menggunakan atap *gonjong* atau *bagonjong* dengan bentuk puncak atapnya runcing yang menyerupai tanduk kerbau dan dahulunya dibuat dari bahan ijuk yang dapat tahan sampai puluhan tahun namun belakangan atap rumah ini banyak berganti dengan atap seng. Dengan mengambil bentuk vernakular yang jelas sekali dipadukan dengan material yang moderen menjadikan bandara Internasional Minangkabau ini terlihat moderen namun tetap memiliki ciri khas daerah minangkabau yang terletak pada atapnya.

### 3. Bandar Udara Internasional Sultan Hasanuddin`



Gambar II.18. Bandar Udara Internasional Sultan Hasanuddin  
Sumber : ([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-0WhQ6tRiFZs/T_Epr2Uyd1I/AAAAAAAAAG4/UyOSrL5Wy8M/s1600/infrastruktur_bandara_sutanhasanuddin_1.jpg)

0WhQ6tRiFZs/T\_Epr2Uyd1I/AAAAAAAAAG4/UyOSrL5Wy8M/s1600/infrastruktur\_bandara\_sutanhasanuddin\_1.jpg diakses 5 Desember 2017)

Sebelumnya bernama Bandar Udara Internasional Hasanuddin, bandara ini bernama Lapangan Terbang Kadiang terletak 30 km dari Kota Makassar, provinsi Sulawesi Selatan. Bandara ini mempunyai dua landasan pacu yang pertama sepanjang 3.100 m x 45 m, dan yang kedua 2.500 m x 45 m. Bandara ini dioperasikan oleh PT. Angkasa Pura I. Meskipun berstatus bandara internasional, sejak 28 Oktober 2006 hingga Juli 2008 sempat tidak ada rute internasional kecuali penerbangan haji setelah rute internasional terakhir Hasanuddin, Makassar-Singapura ditutup Garuda Indonesia karena merugi. Sebelumnya, Silk Air dan

Malaysia Airlines telah terlebih dahulu menutup jalur internasional mereka ke Hasanuddin Air Asia membuka kembali rute Makassar-Kuala Lumpur mulai 25 Juli 2008. Disusul kemudian Garuda Indonesia membuka kembali penerbangan langsung Makassar-Singapura mulai 1 Juni 2011. Bandara ini mengalami proses perluasan dan pengembangan yang dimulai tahun 2004 dan direncanakan selesai pada tahun 2009. Antara bagian dari pengembangan adalah terminal penumpang baru berkapasitas 7 juta penumpang per tahun, apron (lapangan parkir pesawat) yang berkapasitas tujuh pesawat berbadan lebar, landas pacu baru sepanjang 3.100 meter x 45 meter, serta *taxiway*. Pengoperasian terminal baru dimulai pada 4 Agustus 2008 dengan menggunakan landas pacu lama karena landas pacu baru masih sedang dikerjakan. Sekarang, Bandar Udara Internasional Sultan Hasanuddin Sudah Mengoperasikan Apron baru, landas pacu terbaru serta 1 buah *taxiway*. . Perpanjangan landasan tahap 2 dari 3,100 meter menjadi 3,500 meter akan mulai dilaksanakan antara akhir tahun 2011 atau awal 2012, setelah pembebasan lahan terlaksanakan. Perpanjangan landasan ini ditujukan agar kedepannya dapat didarati pesawat berbadan lebar seperti Boeing 747 secara maksimal.

Nama Bandara Sultan Hasanuddin Makassar diangkat dari nama seorang pahlawan nasional, Sultan Hasanuddin, raja Gowa yang berjaya di abad ke 16 dan dijuluki “Ayam Jantan dari Timur” karena keberaniannya menentang kolonialisme. Nama Sultan Hasanuddin diangkat sebagai bentuk penghargaan dan peringatan terhadap jasa-jasa dan kebesarannya. sekilas bangunan ini terlihat seperti bangunan dengan arsitektur yang moderen

Bangunan bandara bergaya futuristik dengan dekorasi utama dinding kaca, berpadu dengan ornamen Sulawesi Selatan. Lengkungan-lengkungan atap berjumlah sepuluh buah pada bangunan diterjemahkan sebagai ombak yang menjadi semangat masyarakat Bugis dan Makassar yang dikenal dunia sebagai pelaut tangguh. Kapal Phinisi khas Bugis digambarkan pada tiang lengkungan utama sedangkan langit-langit terminal mengambil motif kain sulam Mandar. Dan beberapa bagian dari interior bangunan menggunakan material dengan teknologi tinggi konsep yang di gunakan pada bangunan tersebut merupakan penggabungan dari arsitektur hightech dan lokal. Ruang tunggu yang nyaman dengan fasilitas jendela besar yang memungkinkan kita dapat melihat keluar jendela. Dan rangka baja yang dipadukan

pada kaca menimbulkan kesan modern. Pembuatan jendela yang besar ini juga semata – mata untuk memberi kesejukan pada area ruang tunggu bangunan

## F.Resume Studi Preseden

Tabel II.3. Resume Studi Preseden Pusat Perbelanjaan

Sasaran Perancangan	Kyoto BAL	Capri on Via Roma	Shopping Center Pivovar Decin	Gagasan Penerapan dalam desain
1	2	3	4	5
<b>Lokasi</b>	-Terletak di Nakagyo Ward, Kyoto, Kyoto Prefecture, Jepang	-Terletak di Isle of Capri, Surfers Paradise QLD 4217, Australia	-Terletak di Decin, Czech Republik	-Terletak di pusat Kota -Mudah di akses kendaraan
<b>Konsep sirkulasi</b>	-Bangunan langsung menghadap kejalan sehingga sirkulasi dibagian <i>entrance</i> terasa nyaman.	-Bangunan memiliki sirkulasi kendaraan yang cukup besar,memiliki dua akses dan satu akses khusus untuk pengelola -Memiliki Koridor yang luas sekitar 5 meter. -Terdapat akses dari dermaga yang terletak di arah timur bangunan	-Sirkulasi untuk para pengunjung sangat luas karena memiliki banyak <i>space</i> yang terbuka -memiliki area skylight sehingga menambah kesan luas	-Koridor dibuat luas yang terbuka sehingga dapat memberi kesan luas, dan leluasa untuk bergerak bagi pengunjung

1	2	3	4	5
<b>Orientasi Bangunan</b>	-Orientasi bangunan menghadap ke barat yang merupakan jalan raya	-Bangunan menghadap di barat daya, tenggara dan timur dimana di tiap titik itu terdapat jalan raya dan dermaga yang dijadikan juga sebagai akses ke dalam <i>site</i> .	-Orientasi bangunan menghadap timur sehingga mendapat sinar matahari	-Menghadap jalan raya sehingga bisa menjadi <i>point of view</i> dari luar bangunan
<b>Konsep bentuk dan massa bangunan</b>	-Hanya memiliki 1 bangunan, merupakan bangunan lama yang di perbarui -Terdapat 6 lantai dengan basement	-Memiliki 2 massa bangunan dimana massa bangunan pertama adalah gabungan area <i>Convenience</i> dan <i>Fresh Food Market</i> , dan massa bangunan kedua adalah <i>Specialty Retail</i> .	-Pada awalnya memiliki 2 massa tetapi setelah di perbarui menjadi 1 massa saja. -Memiliki 5 lantai termasuk basement.	-Akan memiliki beberapa massa bangunan dengan fungsi yang berbeda. -Bentuk kotak untuk kesan modern dengan memiliki fasad yang menunjukkan lokalitasnya.

1	2	3	4	5
<b>Material</b>	-Menggunakan material modern yang dipadukan dengan material kayu di beberapa interior sehingga memberikan kesan alami dan elegan.	-Pada fasadnya memakai material kaca, kayu dan beberapa <i>Aluminium Composite Panel</i> -Pada interior penggunaan kayu lebih mendominasi agar mendapatkan kesan subtropics.	-Menggunakan material modern dan di beberapa bagian bangunan menggunakan material kaca dan aluminium untuk memberikan kesan modern tanpa menghilangkan ciri khas bangunannya yang dulu.	-Penggunaan material modern yang diaplikasikan pada bangunan -Pada fasad dan bentuk bangunan menggunakan filosofi lokal baik fisik atau non-fisik.
<b>Konsep ruang dalam</b>	-Bangunannya memiliki 6 lantai dan memiliki 33 retail untuk brand yang dipilih secara selektif.	-Luas area tapak 7,200m <sup>2</sup> -Penataan kios dan retail tertata rapi dengan banyak bukaan dan lebih menampilkan struktur dari bangunannya	-Ukuran luas tapak sebesar 32,420 m <sup>2</sup> -luas area yang untuk disewakan sebesar 17,500 m <sup>2</sup> -memiliki 60 unit toko	-Penggunaan ruang disesuaikan dengan fungsi dan kegiatan sehingga penataan ruangan bisa di maksimalkan.

		-Mempunyai 3 area di dalam bangunan yaitu <i>Convenience</i> dan <i>Fresh Food Market</i> , dan <i>Specialty Retail</i> .		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Sumber: Olah data Literatur, 2017

Tabel II.4. Resume Studi Preseden Tema Rancangan

Sasaran perancangan	Asakusa Culture and Tourism Center	Bandar Udara Internasional Minangkabau (BUIM)	Bandara Udara Internasional Sultan Hasanuddin	Gagasan Penerapan Desain
1	2	3	4	5
<b>Bentuk Bangunan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Merupakan reinterpretasi dari bangunan <i>Machiya</i>.</li> <li>-Menggabungkan konsep tradisional dan modern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengikuti konsep bangunan tradisional Minangkabau yang memakai atap <i>Gonjong</i> atau <i>Bagonjong</i></li> <li>-Menggabungkan konsep modern dan tradisional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Merupakan gabungan antara modern dan tradisional</li> <li>-Penerapan unsur budaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Menggabungkan antara tradisional dan modern</li> </ul>
<b>Ciri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki ciri konteks urban.</li> <li>-Menerapkan unsur budaya</li> <li>-Mengembalikan bentuk tradisional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki ciri plural yang menggabungkan antara arsitektur tradisional dan modern.</li> <li>-Menggunakan atap miring.</li> <li>-Memiliki Ornamen khas minangkabau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki pertimbangan di masa yang akan datang</li> <li>-Bentuk menerapkan unsur daerah dan ke-khas-an nenek moyang makassar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bangunan diharapkan adaptif terhadap lingkungan setempat.</li> <li>-Bentuk akan menerapkan unsur budaya baik fisik ataupun non fisik.</li> </ul>



1	2	3	4	5
<b>Prinsip</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Merupakan pembangunan yang adaptif terhadap arsitektur setempat</li> <li>-Memiliki pertimbangan kondisi yang akan datang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Menerapkan bentuk tradisional.</li> <li>-Memiliki pertimbangan kondisi yang akan datang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki pertimbangan kondisi yang akan datang.</li> <li>-Memiliki hubungan kontemporer yaitu pemilihan penggunaan teknologi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pemilihan penggunaan teknologi</li> <li>-Mempertimbangkan kondisi yang akan depan.</li> <li>-Menerapkan analisa budaya</li> </ul>

Sumber: Olah data Literatur, 2017

## BAB III

### TINJAUAN UMUM DAN KHUSUS

#### A. Pengolahan Tapak Perancangan

##### 1. Lokasi Perancangan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar.



Gambar III. 1. Peta Lokasi

Sumber: Google Maps di akses 26 Februari 2018

Lokasi untuk perancangan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar terletak di Jalan Metro Tanjung Bunga, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar. Kecamatan Tamalate merupakan salah satu dari 15 kecamatan Kota Makassar, Luas wilayah Kecamatan Tamalate 20,21 km<sup>2</sup> dengan Persentase sebesar 11,50% dari luas kota Makassar, merupakan Kecamatan terluas ke 4 di Makassar, dan juga di tahun 2017 Kecamatan Tamalate merupakan Kota terpadat ke 2 yaitu 13,23 %.

Informasi lokasi tapak perancangan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar :

1. Lokasi : Jalan Metro Tanjung Bunga
2. Tata guna lahan : Kecamatan Tamalate (Bisnis global, Pariwisata, Budaya dan Olahraga) dengan Fungsi penunjang (Perdagangan, Pemukiman, Transportasi darat, (AKDP), Pendidikan tinggi).
3. Luas Lahan : 31,873 m<sup>2</sup> / 3,1873 Hektar.
4. Lebar Jalan Primer : ± 13 meter (Jalan Metro Tanjung Bunga)
5. Lebar Jalan Sekunder : ± 8 meter (Jalan Pinus, Jalan G. Kinabalu)

## 2. Analisis Lingkungan Tapak



Gambar III. 2. Batas wilayah dan Eksisting Lingkungan Tapak  
Sumber : Olah Data Lapangan 27 Februari 2018

Pada lokasi perencanaan pusat perbelanjaan souvenir yang terletak di jalan metro tanjung bunga, terdapat area-area yang berbatasan langsung dengan tapak, yaitu :

1. Area Perumahan/Pemukiman
2. Jalan Pinus
3. Jalan Metro Tanjung Bunga
4. Area Perumahan/Pemukiman
5. Jalan G. Kinibalu

Dari lokasi eksisting tersebut (Gambar III.2) masih terdapat beberapa lahan kosong dan beberapa rumah warga, berikut potensi dan hambatan dari keadaan eksisting tapak :

1. Potensi
  - a. Pencapaian ke tapak dekat yang memudahkan pengunjung dari berbagai kawasan
  - b. Lokasi Tapak bebas dari banjir
  - c. Kondisi tanah/ daya dukung tanah yang baik
  - d. Dekat dengan kawasan wisata.

- e. Terjangkau dari jaringan utilitas kota seperti jaringan listrik, air bersih dan lain-lain.
- f. Luas lahan yang mencukupi untuk kebutuhan lahan maupun pengembangan untuk kedepannya yaitu seluas 3.1 Ha.

## 2. Hambatan

- a. Eksisting tapak yang tidak terurus sehingga ditumbuhi tumbuhan liar.
- b. Tidak adanya pagar pembatas atau pagar beton yang mengelilingi tapak.
- c. Dijalan sekunder terdapat beberapa lubang.

Berdasarkan kondisi eksisting tapak, yang dapat dilakukan, yakni :



Gambar III. 3 Output Analisa Tapak  
Sumber : Olah Data Lapangan 27 Februari 2018

- 1. Penataan kembali tanaman-tanaman pada tapak.
- 2. Memberikan pembatas berupa dinding beton dan juga pembatas berupa pohon-pohon.
- 3. Perbaikan pada jalan yang berlubang.

## 3. Tata Massa

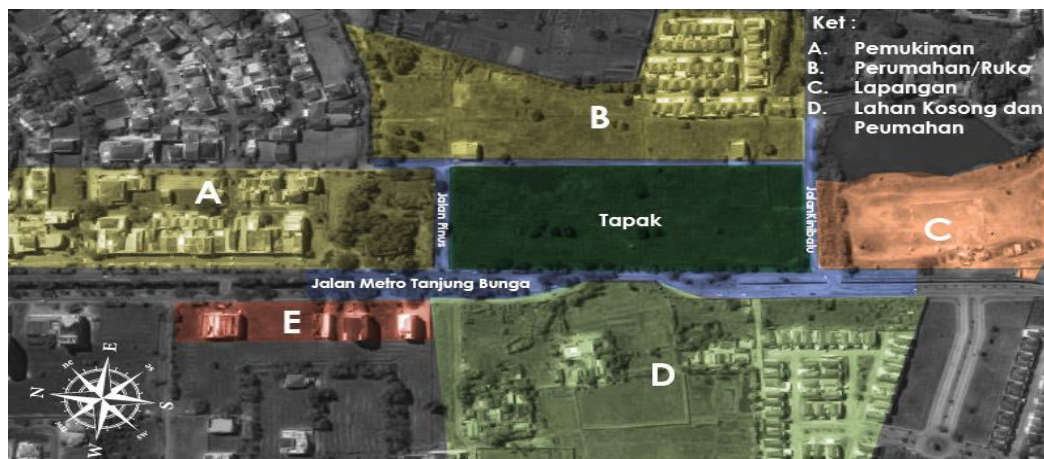
Pada tahap Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) adalah rencana struktur tata ruang wilayah yang mengatur struktur dan pola ruang wilayah Kota Makassar 2015-2034. Rencana kepadatan bangunan yang diberikan adalah dalam arti kasar, yaitu jumlah bangunan bersih (*net-density*) bangunan dalam arti jumlah bangunan di bagi jumlah luas kapling dalam unit

lingkungan/kawasan tertentu baru diberikan pada tahap Rencana Terperinci Kota (RTK). Kepadatan bangunan belumlah secara mutlak membatasi tingkat intensitas penggunaan ruang (atau juga intensitas kegiatan perkotaan). Oleh karena itu masih ada dua faktor penentu berikutnya yaitu koefisien dasar bangunan (KDB) dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB). Penetapan besarnya KLB dan KDB dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor :

- a. Rencana kepadatan penduduk dan rencana kepadatan bangunan yang telah ditentukan terlebih dahulu dalam, RDTRK.
- b. Nilai lahan, semakin tinggi nilai lahan semakin tinggi intensitas penggunaan ruang yang diinginkan, sehubungan dengan harga/sewa lahan yang relatif tinggi di sana, nilai lahan ini berbeda antara berbagai lokasi dalam Kota.
- c. Faktor keamanan, yaitu dengan melihat karakteristik fisik lingkungan termasuk struksi teknis dan sebagainya, maka KDB dan KLB ditetapkan untuk menjaga keamanan dari penghuni dan kegiatan yang berlangsung dalam bangunan-bangunan yang bersangkutan.

d. Intensitas ruang adalah besaran ruang untuk fungsi tertentu yang ditentukan berdasarkan pengaturan Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan ketinggian bangunan tiap kawasan bagian kota sesuai dengan kedudukan dan fungsinya dalam pembangunan kota.

1. Ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) paling tinggi 60%
2. Ketentuan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) paling tinggi 16 meter
3. Garis Sempadan Bangunan (GSB) paling rendah berbanding lurus dengan Ruang Milik Jalan (RUMIJA)



Gambar III.4 Bentuk dan dimensi Tapak  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)



#### 4. Orientasi View

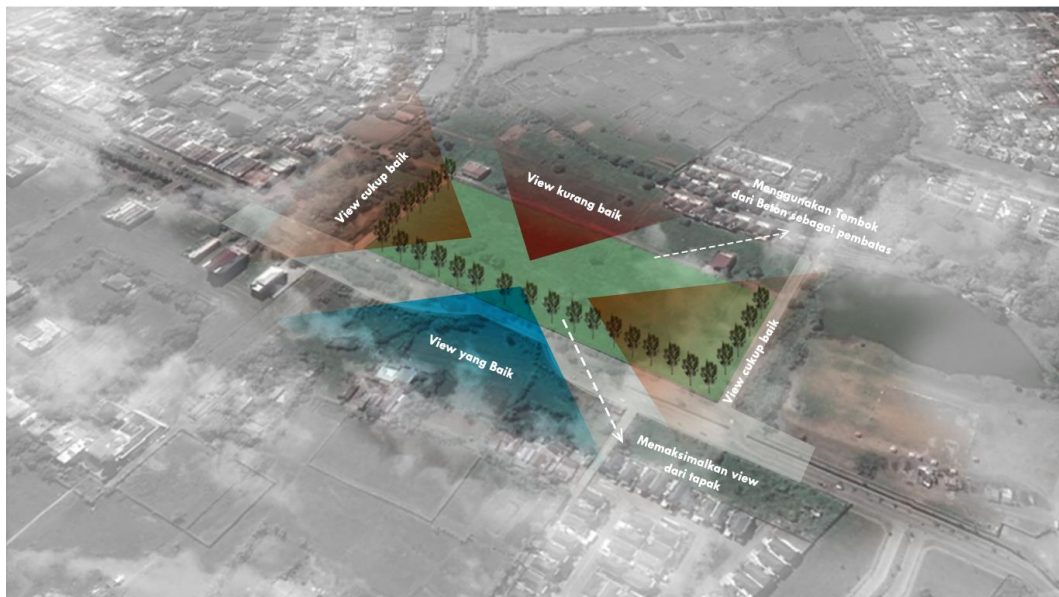
Pandangan kearah tapak maupun dari arah tapak akan mempengaruhi dalam proses perancangan, dan bisa menjadi faktor pendukung, adapun analisis orientasi *view* pada tapak, adalah :



Gambar III.5 Orientasi view Tapak  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

Menempatkan penanda atau simbol bangunan kearah sudut pandang yang terbaik dari jalan primer. Berikut potensi dan hambatan tapak dari orientasi *view* dari dalam dan dari luar tapak :

1. Potensi
  - a. Memiliki *view* yang baik karena menghadap ke jalan utama
  - b. Sudut pandang yang langsung menghadap ke tapak
2. Hambatan
  - a. Akses dari jalan utama ke tapak masih terhalang pohon-pohon
  - b. Ada beberapa sudut pandang yang harus di beri batasan

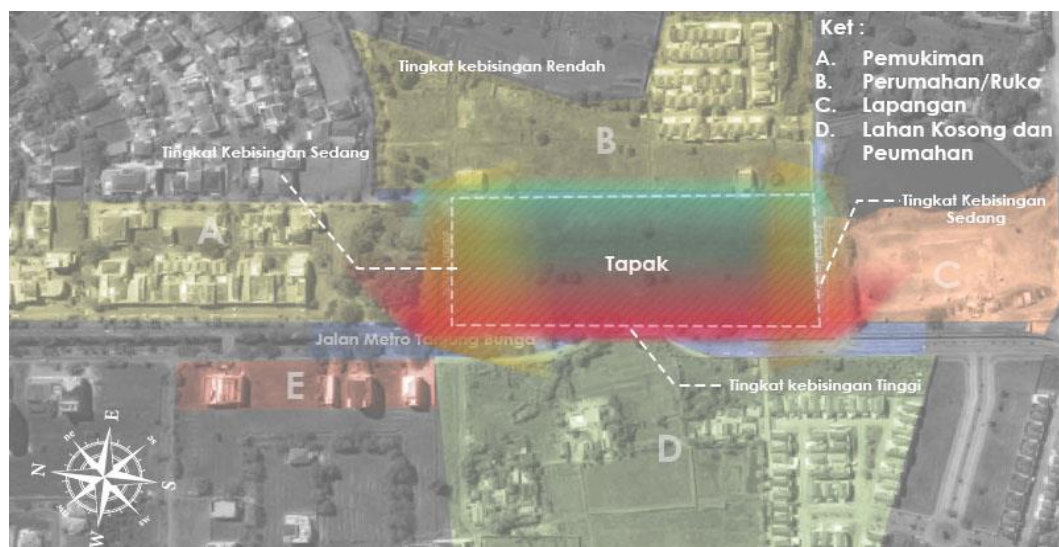


Gambar III.6 Output Orientasi View  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

Berdasarkan Hambatan diatas dapat diambil kesimpulan,yakni :

1. Mengurangi beberapa pohon yang menghalangi akses masuk ke tapak.
2. Memakai dinding pembatas di bagian timur tapak karena merupakan area pemukiman penduduk.

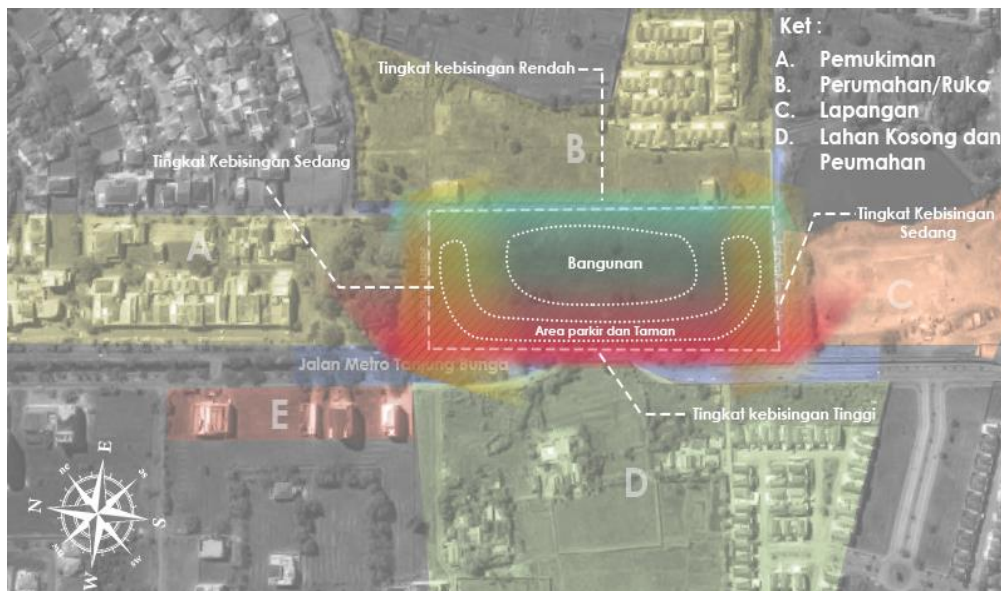
## 5. Analisis Kebisingan



Gambar III.7 Analisa Kebisingan  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)



Berdasarkan hasil pengamatan, lokasi tapak yang berada di pinggir jalan utama menjadikan faktor kebisingan untuk lebih diperhatikan, dan diketahui bahwa sumber kebisingan yang paling tinggi berasal dari Jalan Metro Tanjung Bunga yang merupakan jalan utama yang banyak dilalui kendaraan dan merupakan jalan alternatif untuk ke kabupaten gowa dan takalar, sementara untuk Jalan G.Kinibalu yang berada disisi kiri tapak memiliki frekuensi sedang yang merupakan akses ke pemukiman warga dan cukup sering di lalui oleh warga, sedangkan frekuensi paling rendah berada di Jalan Pinus yang berada di sisi kanan tapak yang merupakan akses ke pemukiman warga tetapi jarang dilalui kendaraan.



Gambar III.8 Output Analisa Kebisingan  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

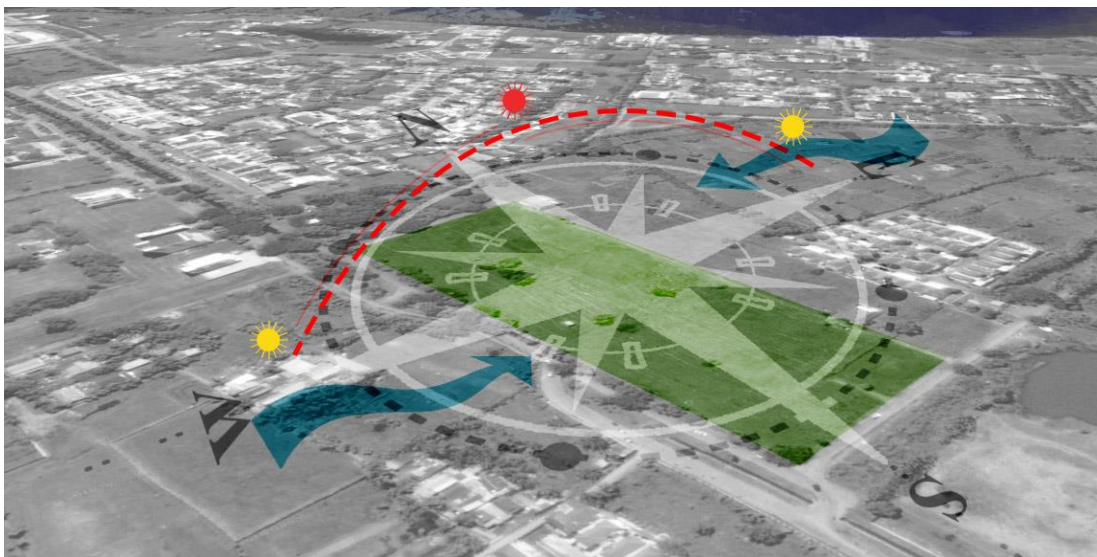
Dari data diatas dapat diambil kesimpulan, adalah menempatkan bangunan di bagian dalam tapak dan Penggunaan beberapa pohon untuk mengurangi frekuensi kebisingan. (Gambar III.8)

## 6. Orientasi Matahari dan Angin

Faktor orientasi matahari dan angin sangat berpengaruh pada perancangan yang berkaitan dengan kenyamanan pengguna bangunan nantinya. Seperti yang diketahui cahaya matahari dari pukul 07:00-10:00 sangat bermanfaat bagi kesehatan, sedangkan cahaya matahari pada pukul 10:00-15:00 cenderung

dihindari karena memiliki pancaran radiasi (Gambar III.9), untuk memanfaatkan matahari dan angin dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Bangunan menghadap timur-barat dan memaksimalkan bukaan dibagian utara/selatan.
- b. Bangunan di sekitar tapak berlantai rendah sehingga angin bebas masuk ke tapak.
- c. Bentuk bangunan dibuat untuk memaksimalkan penghawaan alami dan memaksimalkan sirkulasi udara didalam bangunan.



Gambar III.9 Output Orientasi Matahari dan Arah angin  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

## 7. Analisis Sirkulasi

Penataan sirkulasi merupakan salah satu poin yang harus diperhatikan karena kita dapat mengetahui penempatan yang cocok untuk bangunan yang akan dibuat, sirkulasi akan terbagi 2, yaitu sirkulasi kendaraan dan untuk pejalan kaki.



Gambar III.10 Analisis Sirkulasi  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

1. Penataan sirkulasi yang dilakukan pada pengunjung adalah sebagai berikut:
  - a. Memisahkan antara jalur pejalan kaki dengan kendaraan
2. Penataan sirkulasi yang dilakukan pada kendaraan adalah sebagai berikut :
  - a. Menyediakan area parkir
  - b. Memusatkan area parkir.



Gambar III.11 Output Analisis Sirkulasi  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

## B. Prediksi Besaran Pengguna

Dalam penentuan jumlah pengunjung yang diperkirakan akan datang ke Pusat Perbelanjaan *Souvenir* di Makassar, diperoleh melalui kriteria penentu yaitu :

$$P_t = P_o (1 + r)^n$$

Dimana:  $P_t$  = Jumlah pengunjung pada kawasan  
 $P_0$  = Jumlah pengunjung pada tahun awal perhitungan  
 $r$  = Rata rata presentase pertumbuhan jumlah penduduk  
 $n$  = Jangka waktu proyeksi

Berdasarkan jumlah masyarakat yang melakukan aktivitas pada Pusat Perbelanjaan yaitu 13,105 orang/ hari x 30 hari = 393,150 orang / bulan . Sedangkan laju pertumbuhan penduduk Kota Makassar sebesar 1,39 %, maka untuk proyeksi 10 tahun yang akan datang (2018-2028) prediksi jumlah pengunjung diperoleh dengan rumus proyeksi Geometrik.

$$\begin{aligned} P_t &= P_0 (1+r)^n \\ P_{2028} &= 393.150 (1+1,39\%)^{10} \\ P_{2028} &= 393.150 (1,139)^{10} \\ P_{2028} &= 393.150 (3,674) \\ P_{2028} &= 1.444.433 \text{ Jiwa} \end{aligned}$$

Diketahui

$$P_t = 1.444.433$$

$$P_0 = 393.150$$

$$t = 10$$

$$\text{Dit} = r...?$$

Jawab..

$$P_t = P_0 (1 + rt)$$

$$1.444.433 = 393.150 (1 + rt)$$

$$1+r^{10} = \frac{1.444.433}{393.150}$$

$$\begin{aligned} 10r &= 3,674025-1 \\ &= 2,674025 \\ &= 0,2674025 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} r &= 2,674 \end{aligned}$$

Jadi rata-rata presentase pertumbuhan jumlah pengunjung adalah sebesar 2,674

## **C. Pemrograman Ruang**

### **1. Analisis aktivitas dan ruang**

Berdasarkan aktifitas yang diwadahi oleh Pusat Perbelanjaan Souvenir ini, maka fasilitas bangunan memberikan berbagai jenis pelayanan, yaitu :

a. Kantor

Kantor yang direncanakan adalah kantor milik pengelola.

b. Penjualan

Penjualan yang digunakan untuk menjual hasil karya seni dan oleh-oleh khas.

c. Pameran

Ruang Pameran digunakan untuk memamerkan hasil karya seni.

d. Pelatihan

Berupa ruang kelas untuk memberikan pengetahuan bagi pengunjung.

e. Fasilitas Penunjang

Merupakan fasilitas yang digunakan sebagai saran penunjang baik untuk pengunjung maupun pengguna bangunan. Adapun fasilitas tersebut :

1. Musholla
2. Foodcourt
3. Atm Center
4. Parkir, Dll.

Tabel III.1 Kebutuhan Ruang

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan ruang	Sifat ruang		
			Publ ik	Semi Publ ik	Priva te
<b>Pengelola</b>	Mengatur jalannya perusahaan	Rg. Direktur Utama			•
	Merencanakan, Melaksanakan dan mengawasi Seluruh pelaksanaan operasional perusahaan	Rg. Direktur Operasional			•
	Mengawasi proses produksi agar kualitas, kuantitas dan waktunya sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat	Rg. Bagian Produksi			•
	Menjaga dan meningkatkan volume penjualan	Rg. Bagian Marketting			•
	Membuat perencanaan dan permintaan semua kebutuhan untuk proses produksi	Rg. Supervisor			•
	Mengerjakan apa yang dibutuhkan oleh masing-masing bidang	Rg. Staff			•
	Membuat perencanaan keuangan, mulai dari perencanaan peminjaman, penerimaan, pengeluaran, dan pembayaran.	Rg. Bagian Keuangan			•
	Mengurus berbagai perijinan yang diperlukan perusahaan	Rg. Bagian Umum			•

	Mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia.	Rg. Bagian HRD			•
Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan ruang	Sifat Ruang		
			Publ ik	Semi publi k	Priva t
<b>Pengelola</b>	Menguasai teknik-teknik instalasi, perbaikan barang-barang milik perusahaan	Rg. Teknisi			•
	Memberikan Pelayanan Kebersihan	Rg. Cleaning Service			•
	Buang Air	Toilet			•
	Makan dan Minum	Foodcourt Restaurant Cafe	•		
	Ibadah	Mushollah		•	
<b>Panitia <i>Event</i></b>	Melaksanakan <i>event-event</i>	Rg. Panitia			•
	Tempat menyimpan peralatan	Rg. Peralatan			•
	Mengontrol jalannya suatu acara	Rg. Kontrol			•
	Buang Air	Toilet			•
	Makan dan Minum	Foodcourt Restaurant Cafe	•		
	Ibadah	Mushollah		•	
<b>Pengunjung/Pedagang</b>	Menunggu/Melihat-lihat	Lobby	•		
	Ibadah	Mushollah		•	
	Mengambil Uang	ATM	•		
	Melihat Pameran	Rg.Pamera n	•		
	Belanja	Tenant	•		
	Membeli makanan ringan	Foodcourt	•		
	Makan dan Minum	Restaurant	•		
	Minum,Menunggu	Café	•		
	Melihat, Belajar	Rg.Pelatiha n		•	

	Buang air	Toilet			•
<b>Security</b>	Membuat jadwal tugas anggota Security	Rg.Kordina tor security			•
	Istirahat	Rg.Staff security		•	
	Menjaga, Patroli	Pos jaga		•	
	Ibadah	Mushollah		•	
	Makan dan Minum	Restaurant Foodcourt Cafe	•		
	Buang air	Toilet			•

Sumber olahdata 2018

## 2. Analisis Besaran Ruang

Untuk mendapatkan besaran/dimensi ruang maka digunakan besaran ruang sebagai acuan. Dasar Penggunaan ruang, yaitu :

- Data Arsitek – Ernst Neufert, 1980 (disingkat D.A), Jilid 1 dan 2.
- Time Saver Standard for Building Types* – Josep De Chiara and John Hanlock Callender, 1983 (T.S.S).

Selain menggunakan pendekatan dari standar ruang, untuk menentukan besaran ruang sesuai dengan kebutuhan masing-masing, maka harus mengacu pada tiga pertimbangan, yaitu :

- Kapasitas/Jumlah pelaku.
- Besar alur/Flow gerak pemakai.
- Standar gerak dan dimensi perabot.

Alur atau *flow* pada ruang yang telah memiliki standar umumnya telah diperhitungkan dalam standar tersebut, namun dalam ruang tertentu *flow* tidak memiliki standar yang jelas. Perlu perhitungan sendiri dalam pengolahan desain. Data mengenai presentase *flow* gerak adalah sebagai berikut :

- 10% kebutuhan standar flow gerak.
- 20% kebutuhan keleluasaan sirkulasi.
- 30% tuntutan kenyamanan fisik.
- 40% tuntutan kenyamanan psikologi.
- 50% tuntutan spesifikasi kegiatan.
- 70-100% keterkaitan dengan banyak kegiatan (*hall/lobby*).



Tabel III.2 Besaran Ruang

FASILITAS UTAMA	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standard	Luas (m2)	Sumber
	Tenant Kerajinan	60 unit	9 org/tenant	1 m2	540 m2	DA
	Tenant Kesenian	60 unit	9 org/tenant	1 m2	540 m2	DA
	Tenant Fashion	60 unit	9 org/tenant	1 m2	540 m2	DA
	Tenant Kuliner	60 unit	9 org/tenant	1 m2	540 m2	DA
	Lobby	1	40	1.6 m2	64 m2	DA
	Ruang Pameran	1	-	-	900 m2	AP
	Ruang Panitia	1	20	1.6 m2	32 m2	AP
	Ruang Peralatan	1	-	-	25 m2	AP
	Ruang Kontrol	1	-	-	16 m2	AP
	SUBTOTAL				3197 m2	
	SIRKULASI 20%				639.4	
	TOTAL				3836.4	
FASILITAS PENUNJANG	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Standard	Luas (m2)	Sumber
	Rg.Direktur utama	1	5	4.4 m2	22 m2	DA
	Rg.Direktur Operasional	1	3	4.4 m2	13.2 m2	DA
	Rg.Bag Produksi	1	3	3 m2	9 m2	AP
	Rg.Bag Marketing	1	3	3 m2	9 m2	AP
	Rg. Supervisor	1	3	3 m2	9 m2	AP
	Rg. Staf	1	15	2.25 m2	33.75 m2	DA
	Rg. Bag Keuangan	1	2	3 m2	6 m2	AP

	Rg. Bag Umum	1	2	3 m2	6 m2	AP
	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Unit</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standard</b>	<b>Luas (m2)</b>	<b>Sumber</b>
	Rg. HRD	1	2	3 m2	6 m2	AP
	Rg. Teknisi	1	5	4 m2	20 m2	DA
	Rg. Cleraning Service	1	6	4 m2	24 m2	DA
	Mushollah	1	60	1.8 m2	108 m2	DA
	Restaurant	1	40	2 m2	80 m2	AP
	Rg. Pelatihan	1	20	1.6 m2	32 m2	DA
	Rg. Kordinator	1	6	1.6 m2	9.6 m2	AP
	Rg. Staff Security	1	6	4 m2	24 m2	AP
	Pos Jaga	3	1	2 m2	6 m2	AP
	Toilet	13	1	1.44 m2	18.72 m2	
	Area Parkir Mobil	1	80	2.5x5.5	1100 m2	AP
	Area Parkir Motor	1	110	1x2.2	242 m2	AP
	Area Parkir Mobil Box	1	20	2.5x5.5	275 m2	AP
	<b>SUBTOTAL</b>				<b>2053.27 m2</b>	
	<b>SIRKULASI 20%</b>				<b>410.654 m2</b>	
	<b>TOTAL</b>				<b>2463.924 m2</b>	
<b>FASILITAS PENDUKUNG</b>	<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Unit</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standard</b>	<b>Luas (m2)</b>	<b>Sumber</b>
	Foodcourt	1	80	2 m2	160 m2	AP
	Café	1	50	2 m2	100 m2	AP
	Atm Center	1	8	0.8 m2	6.4 m2	DA
	<b>SUBTOTAL</b>				<b>266.4 m2</b>	
	<b>SIRKULASI 20%</b>				<b>53.28 m2</b>	
	<b>TOTAL</b>				<b>319.68 m2</b>	

Sumber olah data 2018

Keterangan :

DA : Data Arsitek

AP : Asumsi Pribadi

KELOMPOK KEGIATAN	LUAS (m2)
Fasilitas Utama	3836.4
Fasilitas Penunjang	2463.924
Fasilitas Pendukung	319.68
<b>LUAS TOTAL</b>	<b>6620.004</b>

$$\begin{aligned}\text{Luas Tapak} &= \frac{31.873 \text{ m}^2}{10000} \\ &= 3.1873 \text{ Hektar}\end{aligned}$$

Luas total Kebutuhan Ruang = 6620 m<sup>2</sup>

Keterangan : Y = Luas Terbangun

X = Tidak Terbangun

$$- \quad 6620 = \frac{31873}{100} \times Y$$

$$6620 = 318.73 \times Y$$

$$Y = \frac{6620}{318.73}$$

$$= 21\%$$

$$- \quad 31873 - 6620 = 25259$$

$$25259 = \frac{31873}{100} \times X$$

$$= 318.73 \times X$$

$$X = \frac{25259}{318.73}$$

$$= 79\%$$

Perbandingan KDB = Luas terbangun + Tidak Terbangun

$$= 21\% + 79\%$$

$$= 6620 + 25259$$

$$= 31873 \text{ m}^2 / 3.1873 \text{ Hektar}$$

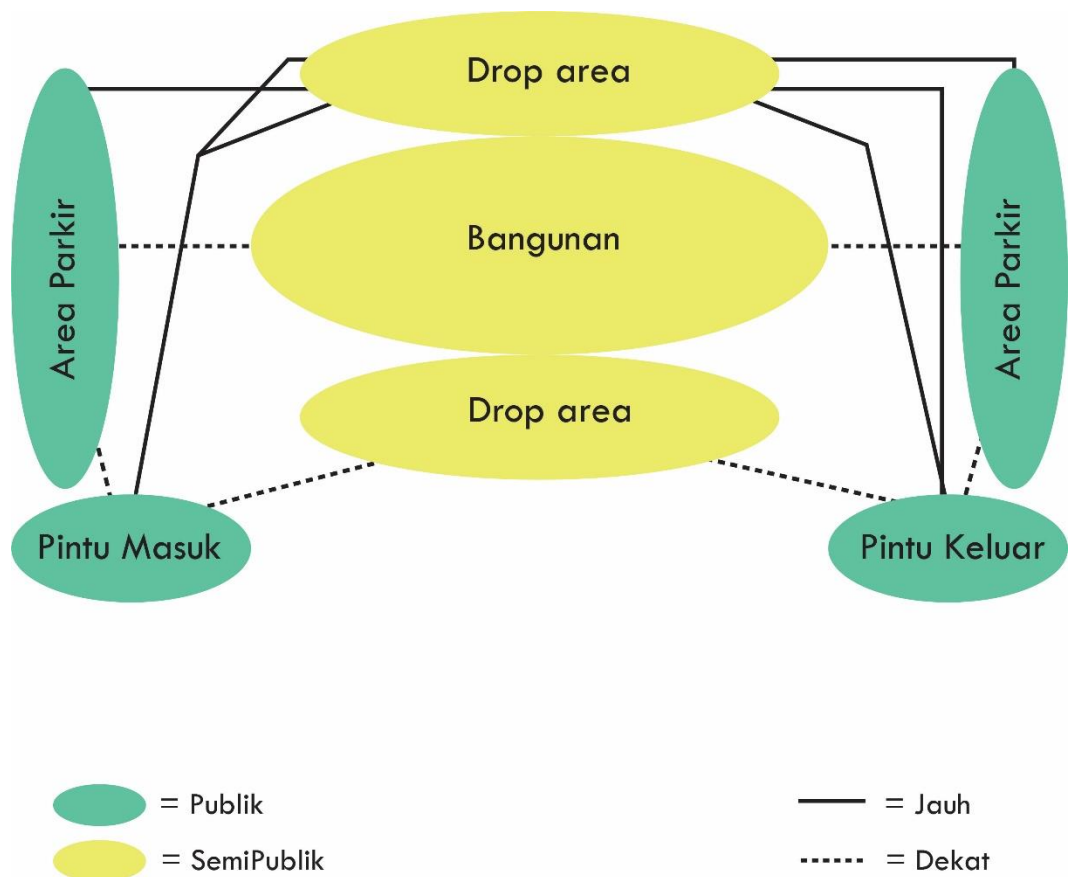
Dari hasil asumsi perhitungan diatas maka sangat efisien dengan data luasan tapak yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan ruang dan sesuai dengan RTRW Kota Makassar 2015 – 2034 yaitu ketentuan KDB paling tinggi 60%.

#### D. Diagram Pola Hubungan Ruang

Setiap ruang memiliki fungsi masing-masing yang memiliki keterhubungan dengan ruang lainnya. Dalam menentukan penataan ruang Pusat Perbelanjaan *Souvenir* di Makassar, metode diagram ruang akan mempermudah analisa hubungan antar ruang. Dengan metode ini, dapat diketahui ruang yang masing-masing memiliki fungsi akan saling berkaitan. Berdasarkan metode keterhubungan ruang dengan pola diagram ruang, terbagi menjadi 2 yaitu :

##### 1. Hubungan ruang secara makro

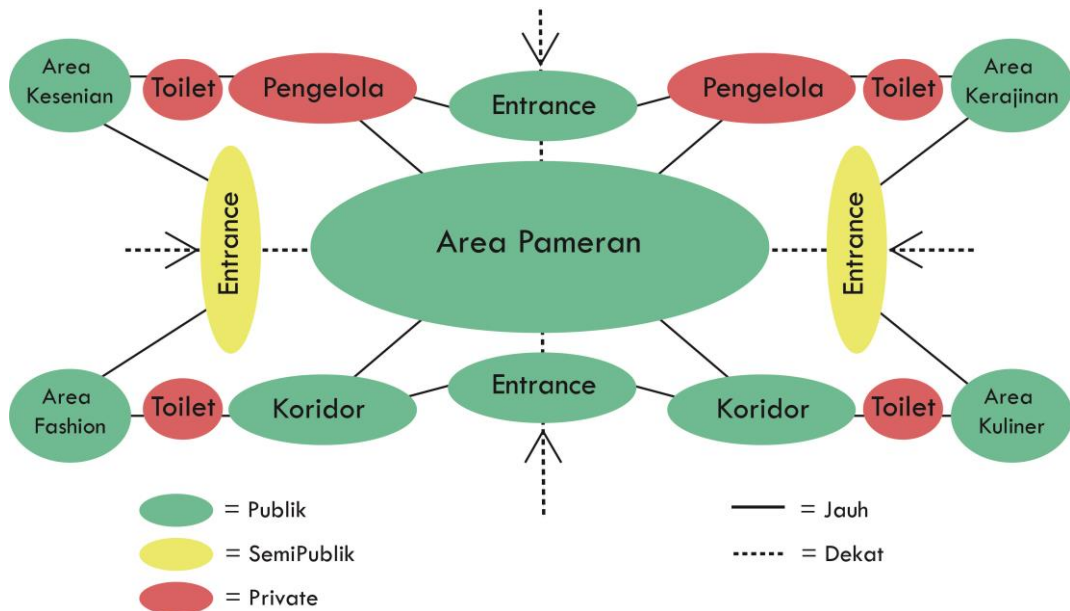
Dalam hal ini akan menunjukkan hubungan ruang antar massa bangunan atau bangunan pokok.



Gambar III.12 Pola Hubungan ruang Makro  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

## 2. Hubungan ruang secara mikro

Memberi gambaran hubungan ruang antar sub-sub ruangan pada masing-masing bangunan pokok.



Gambar III.13 Pola Hubungan Ruang Mikro  
(Sumber olahdata Lapangan, 27 februari 2018)

## E. Pendukung dan Kelengkapan Bangunan

### 1. Fasilitas dan prasarana

Sarana dan prasarana sangat diperlukan dalam objek perancangan. Selain berfungsi sebagai penunjang juga sebagai pelengkap bangunan. Adapun uraian kondisi sarana dan prasarana di tapak tersebut sebagai berikut:

#### a. Jaringan air bersih (PDAM)

Jaringan air bersih pada tapak sudah tersedia.

#### b. Jaringan Komunikasi

1. Jaringan Listrik
2. Jaringan Telepon
3. Jaringan Internet

#### c. Fasilitas Umum

Dapat diakses menggunakan kendaraan umum seperti taksi dan bentor.

d. Fasilitas Hiburan

Dibutuhkan untuk menarik pengunjung dari berbagai daerah untuk datang.

**2. Sistem Utilitas pada bangunan yang direncanakan**

a. *System fire protection*

*System Fire Protection* atau disebut juga dengan *System Fire Alarm* (Sistem Pengindera Api) adalah suatu sistem terintegrasi yang di desain untuk mendeteksi adanya gejala kebakaran, untuk kemudian memberi peringatan dalam sistem evakuasi dan ditindaklanjuti secara otomatis maupun manual dengan sistem instalasi pemadam kebakaran (*system fire alarm*).

Penggunaan ini berfungsi untuk memberi peringatan kepada penggunaan bangunan pada saat terjadinya kebakaran supaya pengguna bangunan segera menyelamatkan diri.

b. Sistem Pencahayaan

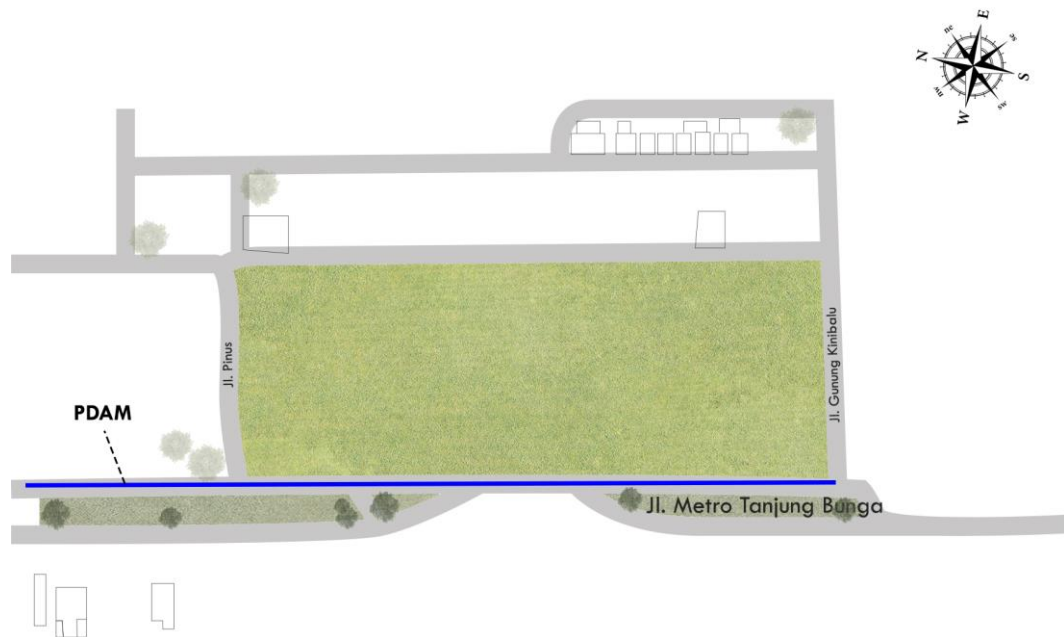
Penggunaan dinding dari material kaca akan membantu dalam memaksimalkan pemanfaatan cahaya matahari. Adapun penggunaan material kaca yang digunakan yaitu kaca stopsol yang memberikan perlindungan yang bagus dari panas matahari dengan cara merefleksikan kembali panas yang datang dari matahari sehingga pancaran matahari kedalam bangunan tidak terlalu panas.

Sementara untuk pencahayaan buatan yang digunakan yaitu menggunakan lampu LED dan Lampu TL.

c. Sistem Penghawaan

Penghawaan alami yang digunakan pada bangunan ini yaitu memaksimalkan bukaan untuk sirkulasi udara dari timur-barat kedalam bangunan, sementara untuk penghawaan buatan menggunakan AC split dan AC sentral.

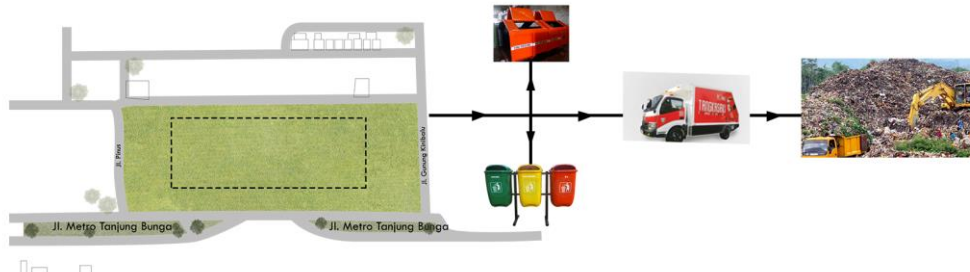
d. Jaringan Air Bersih dan Air Kotor



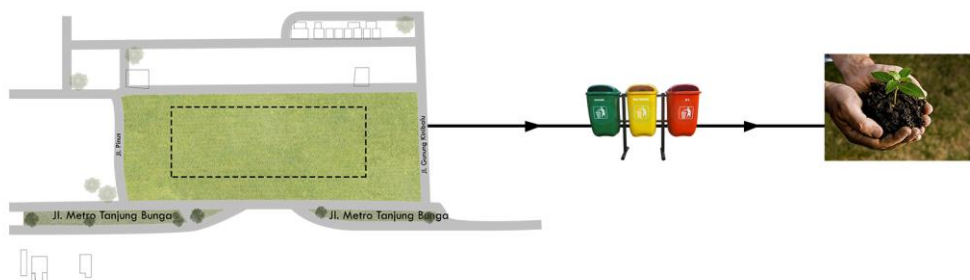
Gambar III.14 Jaringan Air Bersih  
(Sumber Olahdata, diakses 9 April 2018)

Jaringan air bersih yang direncanakan untuk pusat perbelanjaan souvenir ini yaitu bersumber dari PDAM. Sumber air bersih ditampung di bak penampung (*Ground Tank*) kemudian di pompa ke *roof tank*, kemudian di salurkan keseluruhan bangunan, Sedangkan untuk kotoran pada dan cair berasal dari lavatory dialirkan pada saluran tertutup ke septictank kemudian ke bak peresapan. Pembuangan air bekas cucian dialirkan ke saluran kota..(Gambar III.14)

#### e. Sistem Pembuangan Sampah



Gambar III.15 Sistem pembuangan Sampah  
(Sumber Olah desain, diakses 17 April 2018)



Gambar III.16 Sistem pembuangan Sampah Organik  
(Sumber Olah desain, diakses 17 April 2018)

Pengolahan sampah yang dipisah, antara sampah organik dan anorganik, untuk sampah-sampah organik akan dimanfaatkan sebagai kompos yang dapat digunakan, dan sisanya diangkut ke TPA. (Gambar III.8 dan Gambar III.9)

### 3. Analisis Material Bangunan

Penggunaan material bangunan sangat mempengaruhi bentuk dan penampilan bangunan, khususnya bangunan komersil, untuk itu demi memberikan kesan pada bangunan komersil maka perlu adanya penentuan material yang cocok untuk penerapan pada bangunan.

#### a. Material penutup dinding

Pemilihan material dinding sangat diperlukan untuk menyesuaikan dengan rencana bangunan, berikut beberapa material penutup dinding yang akan digunakan :



Tabel III.3 Material penutup dinding

No	Material	Kesan Yang ditimbulkan dan Manfaat
1	Kaca Stopsol	Memberikan efek clean,transparan, meluaskan pandangan dan glowing pada eksterior bangunan. 
2	Alcopal	Digunakan di beberapa bagian fasad bangunan untuk memberikan kesan modern terhadap bangunan. 
3	Conwood	Digunakan di beberapa bagian fasad bangunan untuk memberikan kesan tradisional terhadap bangunan, pemasangannya mudah dan tahan lama. 
4	Cat	Mengikuti Tekstur pada dinding.


Sumber : Olah Literatur 2018.

b. Material Lantai

Pemilihan material lantai harus diperhatikan karena di area-area tertentu perlu disesuaikan untuk memberikan kesan yang diharapkan dari area tersebut, berikut beberapa material lantai yang akan digunakan :

Tabel III.4 Material Lantai

No	Material	Kesan yang ditimbulkan dan manfaat
1	Keramik	<p>Keramik yang digunakan ada yang bertekstur halus (<i>Polished</i>) dan bertekstur kasar (<i>Unpolished</i>), pemasangan material <i>unpolished</i> berada di area toilet dan <i>entrance</i>.</p> 
2	Lantai Palet	<p>Di beberapa area/ruangan perlu menggunakan lantai palet untuk memberikan kesan nyaman.</p> 

3	<i>Grill cast</i>	Digunakan di bagian luar bangunan untuk melindungi pengunjung yang berjalan kaki dari lubang. 
---	-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber : Olah Literatur 2018.

#### 4. Struktur pada bangunan

##### a. Sub Struktur

Sub Struktur pada bangunan akan menggunakan konstruksi tiang pancang. Pondasi tiang pancang (*pile foundation*) adalah bagian dari struktur yang digunakan untuk menerima dan menyalurkan beban dari struktur atas ke tanah penunjang yang terletak pada kedalaman tertentu.

##### b. *Middle structure*

Struktur utama bangunan menggunakan kolom beton. Untuk sebagian dinding menggunakan material kaca untuk memberikan kesan transparan yang mampu meminimalisir pancaran sinar matahari kedalam bangunan dengan material batu bata.

##### c. *Upper structure*

Untuk perencanaan struktur atas akan menggunakan struktur bentang lebar untuk mendapatkan raung bebas kolom yang cukup besar. Jenis struktur bentang lebar yang akan digunakan adalah struktur rangka batang yang merupakan susunan elemen-elemen linier yang membentuk segitiga, sehingga menjadi bentuk rangka yang tidak dapat berubah bentuk diberi beban eksternal tanpa adanya perubahan bentuk pada satu atau lebih batangnya.

## BAB IV

### PENDEKATAN PERANCANGAN

#### A. Pengolahan Tapak

Berdasarkan hasil analisa elemen-elemen tapak, kemudian akan menjadi acuan pertimbangan perancangan Pusat Perbelanjaan *Souvenir* di Makassar. Hasil pertimbangan tersebut di aplikasikan pada tapak menghasilkan konsep tapak yang sesuai dengan kondisi lingkungan. Adapun luas keseluruhan tapak yang akan diolah yaitu 31873 m<sup>2</sup> atau sekitar 3.1 Ha, berikut pertimbangan desain dalam mengolah tapak :

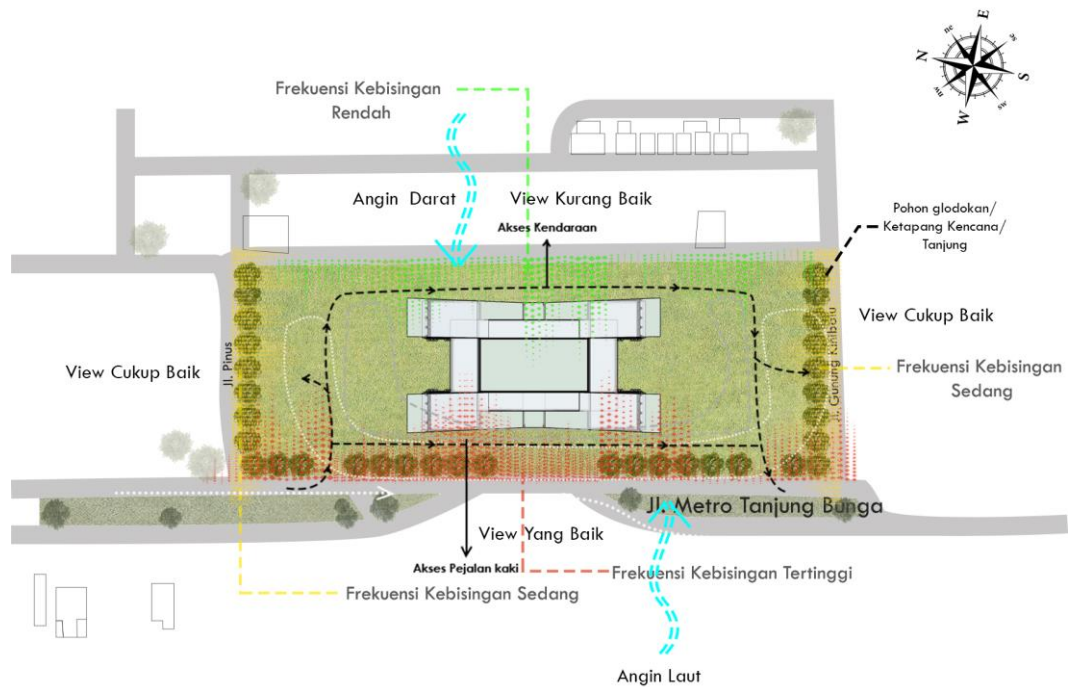
Tabel IV.1 Pertimbangan Desain

No	Pertimbangan	<i>Out-put</i>
1	Eksisting tapak dan vegetasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan kembali tanaman-tanaman pada tapak.</li> <li>• Memberikan pembatas berupa dinding beton dan juga pembatas berupa pohon-pohon.</li> <li>• Mengatur sirkulasi kendaraan.</li> </ul>
2	Tata Massa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rencana kepadatan penduduk dan rencana kepadatan bangunan yang telah ditentukan terlebih dahulu dalam, RDTRK.</li> <li>• Nilai lahan.</li> <li>• Faktor keamanan.</li> <li>• Intensitas ruang</li> </ul>
3	Orientasi <i>view</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengurangi beberapa pohon yang menghalangi akses masuk ke tapak.</li> <li>• Memakai dinding pembatas di bagian timur tapak karena</li> </ul>

		merupakan area pemukiman penduduk.
4	Kebisingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menempatkan bangunan di bagian dalam tapak.</li> <li>• Penggunaan beberapa pohon untuk mengurangi frekuensi kebisingan.</li> </ul>
5	Orientasi matahari dan angin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bangunan menghadap timur-barat dan memaksimalkan bukaan dibagian utara/selatan.</li> <li>• Bangunan di sekitar tapak berlantai rendah sehingga angin bebas masuk ke tapak.</li> <li>• Bentuk bangunan dibuat untuk memaksimalkan penghawaan alami dan memaksimalkan sirkulasi udara didalam bangunan.</li> </ul>
6	Sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memisahkan antara jalur pejalan kaki dengan kendaraan.</li> <li>• Menyediakan area parkir.</li> <li>• Memusatkan area parkir.</li> </ul>

Sumber olahdata 2018

Dari Hasil berbagai pertimbangan diatas, kemudian akan dipadu dalam sebuah konsep gagasan perancangan tapak. Berikut adalah hasil pengolahan pada tapak sebagai konsep gagasan perancangan :



Gambar IV. 1 Konsep perancangan tapak  
(Sumbers Olah Desain, 14 Mei 2018)

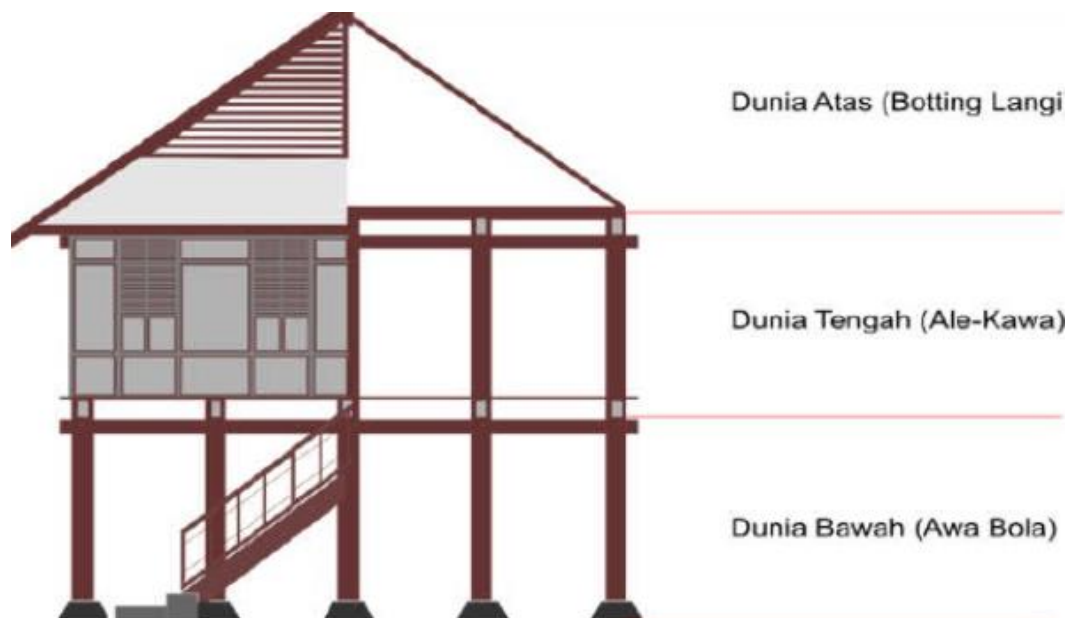
## B. Pengolahan Bentuk

Bentuk bangunan merupakan faktor yang sangat penting selain mempengaruhi estetika dari bangunan tersebut, bentuk bangunan juga digunakan untuk efisiensi ruang agar tidak terdapat ruang-ruang mati. Teknik olah bentuk yang digunakan adalah dengan penambahan bentuk atau pengurangan bentuk dari bentuk dasarnya. Dari ketiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran maka bisa ditemukan komposisi yang merupakan gabungan dari beberapa bentuk dasar tersebut. Penentuan bentuk bangunan mempertimbangkan :

1. Fungsi Bangunan
2. Kesesuaian sifat antara bentuk dan fungsi bangunan

3. Fleksibilitas dalm arti mudah dikembangkan dan efisien dalam penggunaan ruang
4. Karakteristik tapak
5. Penyesuaian terhadap bentuk tapak.

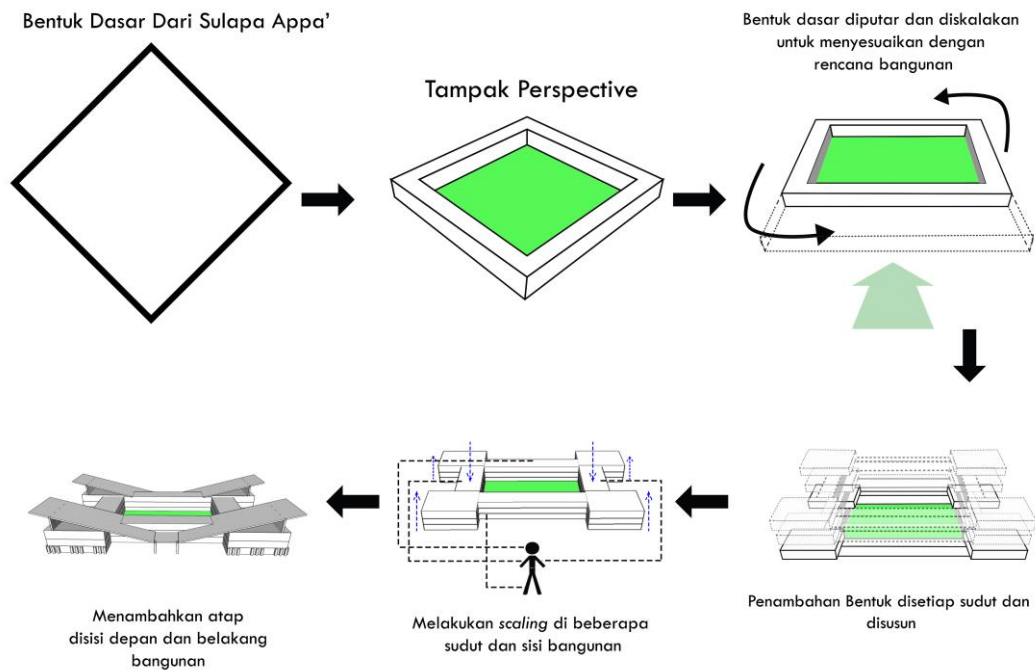
Pada perencanaan ini menggunakan tema rancangan Arsitektur Neo Vernakuler, dalam hal ini arsitektur bugis sebagaimana pandangan kosmologi bugis bahwa rumah mereka adalah mikro kosmos yang merupakan refleksi dari makro kosmos dan wujud manusia. Tradisi bugis menganggap bahwa Jagad Raya (Makro Kosmos) bersusun tiga yaitu *Botting Langi*(Dunia Atas), *Ale Kawa*(Dunia Tengah), *Awa Bola* (Dunia Bawah).



Gambar IV. 2 Konsep Kosmologi  
(Sumbers <https://www.scribd.com/doc/100780116/ARSITEKTUR-VERNAKULAR-BUGIS>, diakses 19 Mei 2018)

Pada perencanaan pusat perbelanjaan souvenir di makassar mennggunakan filosofi bentuk bangunan dari Sulapa' Appa, dalam falsafah hidup orang Bugis/Makassar yang telah diwariskan turun-temurun dikenal dengan nama Sulapa' Appa yang berarti (Belah Ketupat) dimana cara pandang masyarakat selalu dihubungkan langsung dengan basis materi kebudayaan, yakni alam beserta isinya. Kedua hal itu digambarkan sebagai hubungan yang saling mengkonstruksi dan karenanya saling menentukan. Jika manusia gagal

mengelola sumber daya alam, maka kerusakan yang diakibatkannya akan membawa malapetaka bagi manusia.

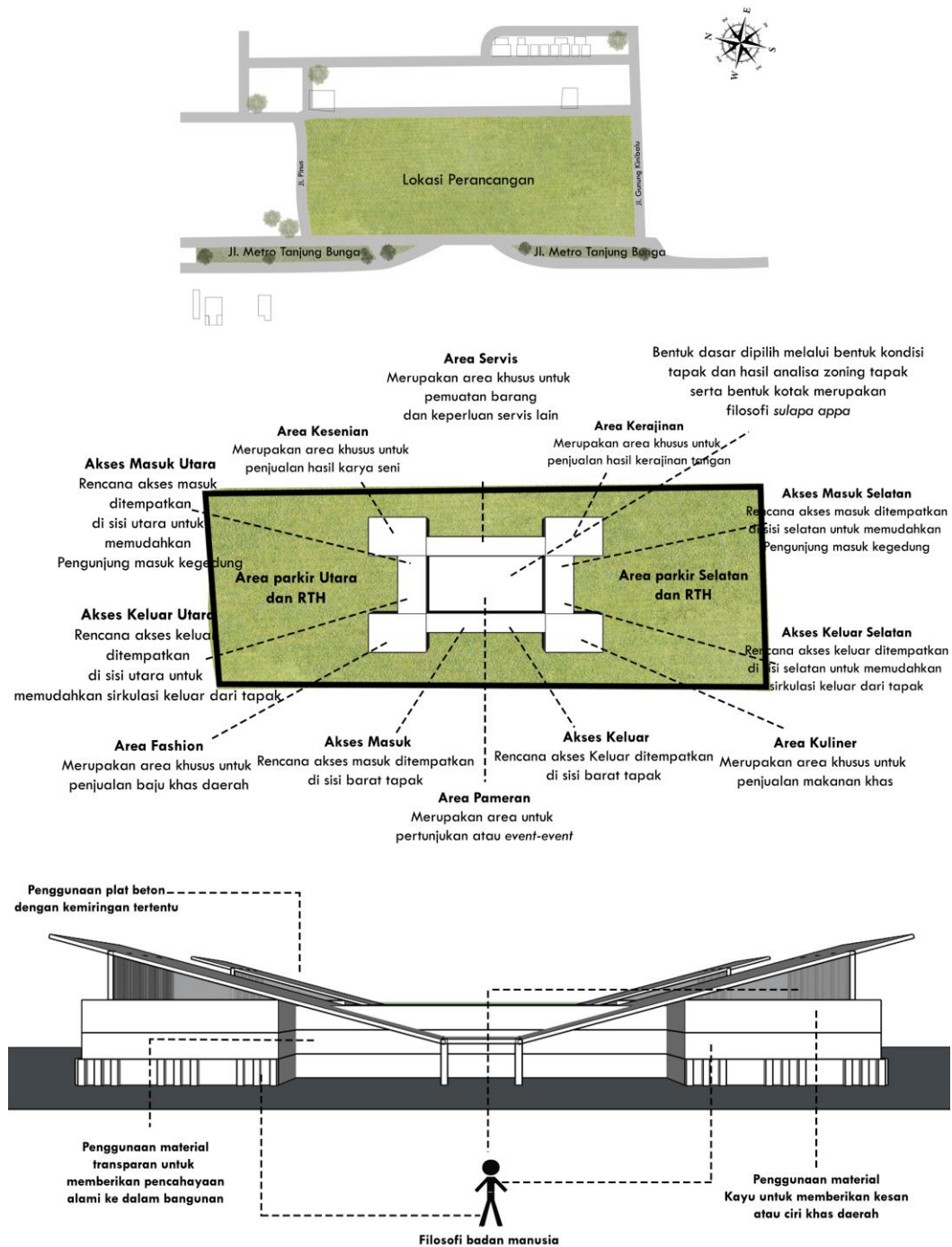


Gambar IV. 3 Tramsformasi Bentuk Sulapa' Appa'  
(Sumbers Olah Desain, 12 April 2018)

Simbol Sulapa' Appa dalam tulisan Lontara Makassar dibaca sebagai huruf "SA" yang berarti "tunggal" atau "esa", selain itu huruf SA juga melambangkan empat sisi tubuh manusia, paling atas adalah Kepala, sisi kiri dan kanan adalah kedua Tangan, dan paling bawah adalah Kaki.(Gambar IV.3)



## 1. Pengolahan Bentuk

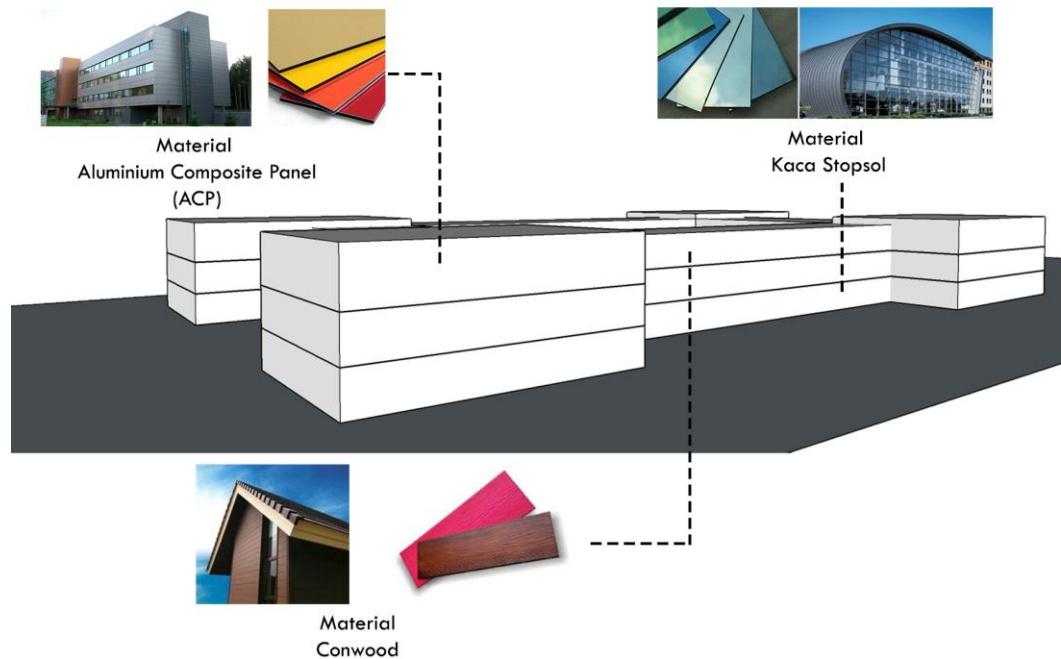


Gambar IV. 4 Pengolahan Bentuk  
Sumber: Olah Desain 2 Maret 2018

## C. Penerapan Material

### 1. Penerapan Material

Dalam perancangan Pusat Perbelanjaan *Souvenir* di Makassar perlu memperhatikan pemilihan yang digunakan agar sesuai dengan tema perancangan, berikut adalah material-material yang akan digunakan :

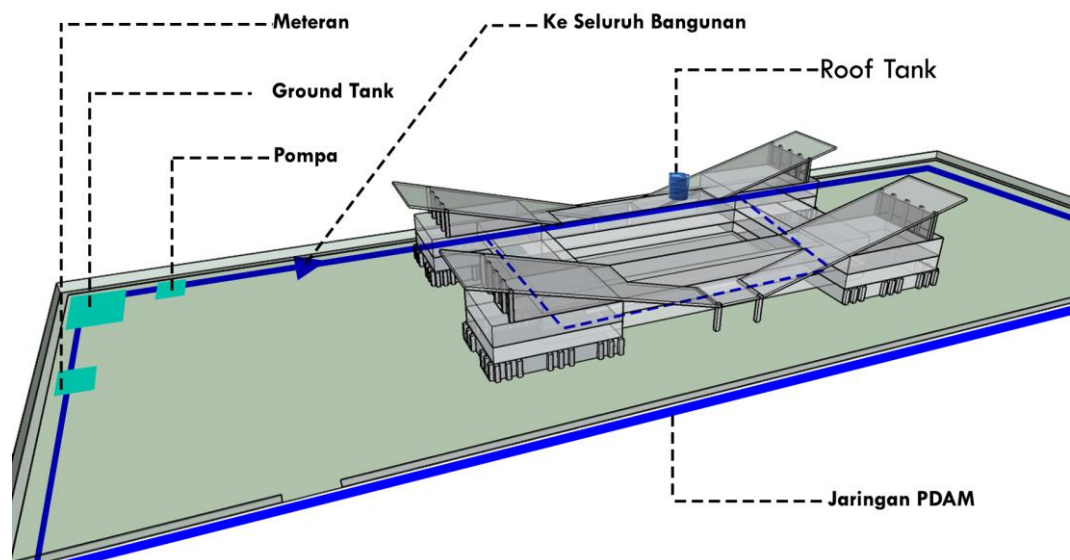


Gambar IV. 5 Penerapan Material Alternatif  
Sumber: Olah Desain 2 Maret 2018

#### D. Sistem Utilitas dan kelengkapan bangunan

##### 1. Air Bersih

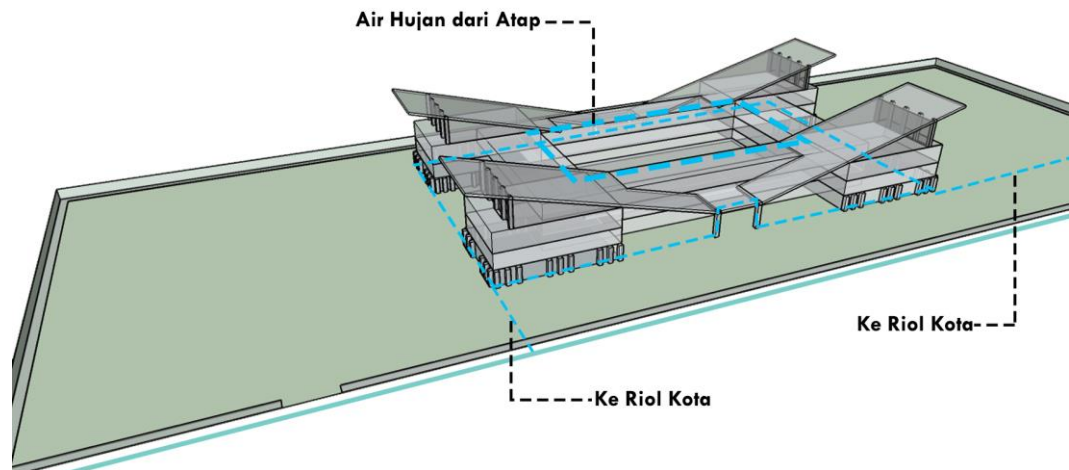
Tersedianya jaringan PDAM pada lokasi tapak yang akan digunakan sebagai sumber air bersih pada bangunan. Air akan ditampung di bak penampung (*Ground Tank*) kemudian di pompa ke *roof tank*, kemudian di salurkan keseluruh bangunan.



Gambar IV. 6 Jaringan Air Bersih  
Sumber: Olah Desain 2 Maret 2018

## 2. Air Hujan

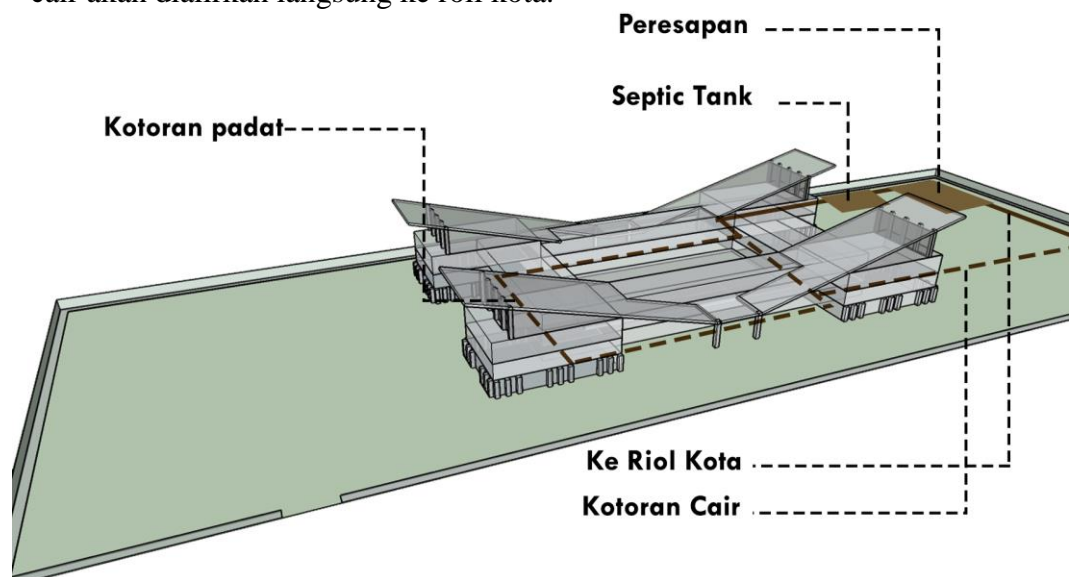
Menampung air Hujan yang kemudian dialirkan Ke riol Kota.



Gambar IV. 7 Jaringan Air Hujan  
Sumber: Olah Desain 2 Maret 2018

## 3. Air Kotor

Air kotor yang ada pada Pusat Perbelanjaan *Souvenir* di Makassar terbagi 2 jenis yaitu air kotor padat dan cair. Air kotor padat akan dibuang ke septictank kemudian diolah dan dialirkan ke riol kota, sedangkan air kotor cair akan dialirkan langsung ke riol kota.



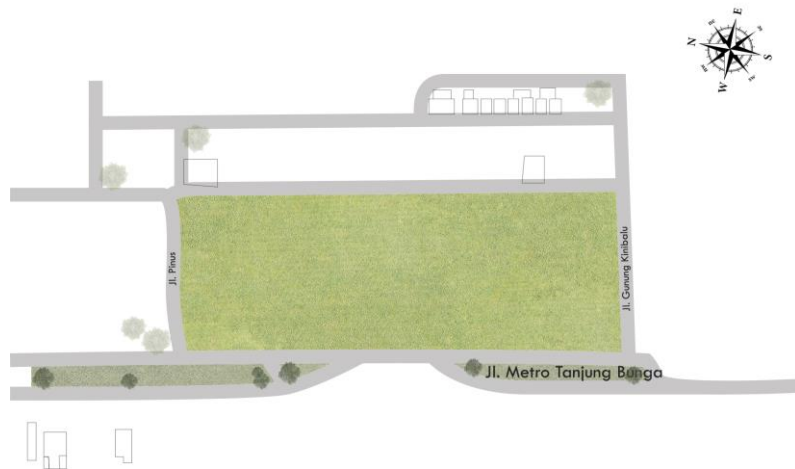
Gambar IV. 8 Jaringan Air Kotor  
Sumber: Olah Desain 2 Maret 2018

## BAB V

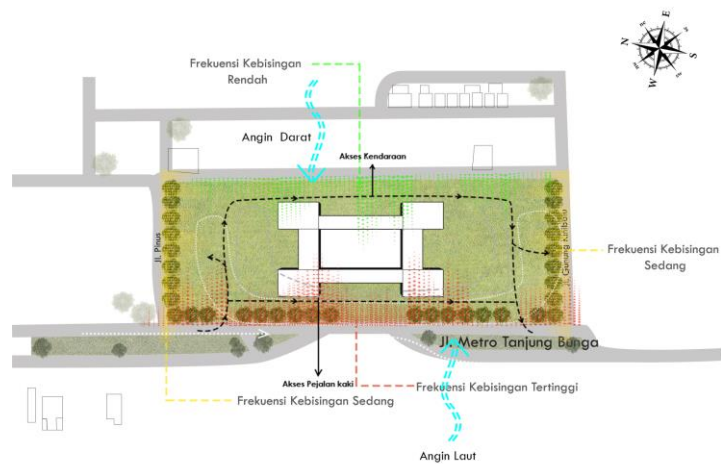
### TRANSFORMASI DESAIN

#### A. Transformasi Tapak

Setelah mendapatkan hasil eksplorasi pada elemen-elemen tapak, kemudian hasil dari eksplorasi tersebut diaplikasikan ke tapak.



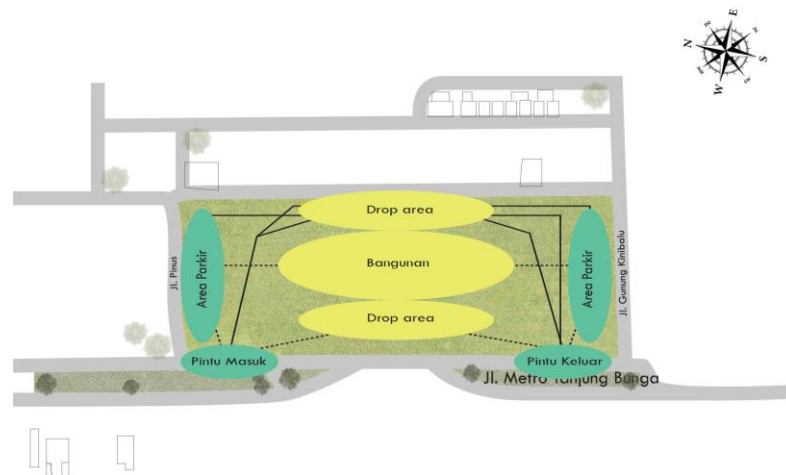
Gambar V. 1 Bentuk Tapak  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.



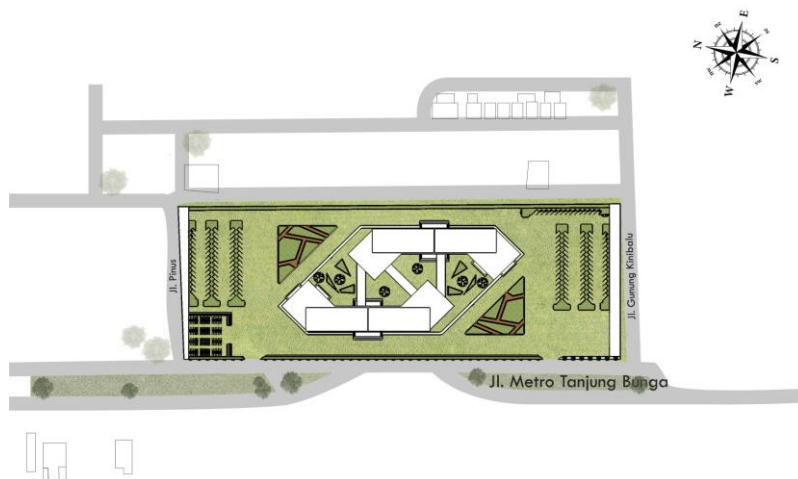
Gambar V. 2 Tahap Pra Desain pada Tapak  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

Dalam hal ini ada beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu tahap awal dimana pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kondisi eksisting tapak untuk

mengetahui potensi dan hambatannya, setelah mendapatkan hasil analisis tapak tersebut kemudian didapatkan gagasan desain perancangan, lalu memasuki tahap berikutnya yaitu tahap pra desain dimana pola bentuk bangunan mengikuti bentuk tapak dan mengikuti bentuk filosofis dan membuat alur sirkulasi. (Gambar V.1 & V.2)



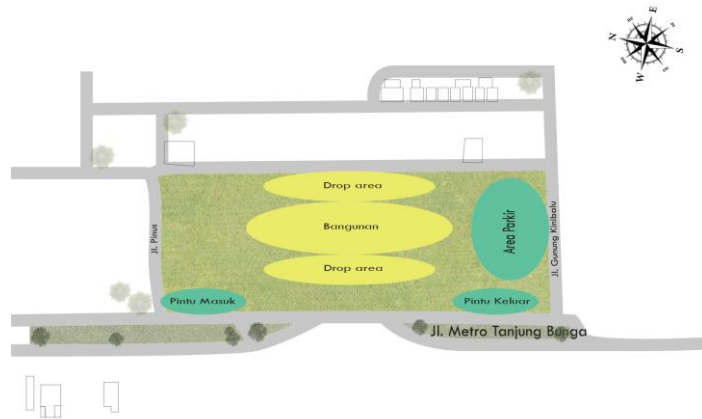
Gambar V. 3 Tahap penzoningan Pengembangan Desain  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.



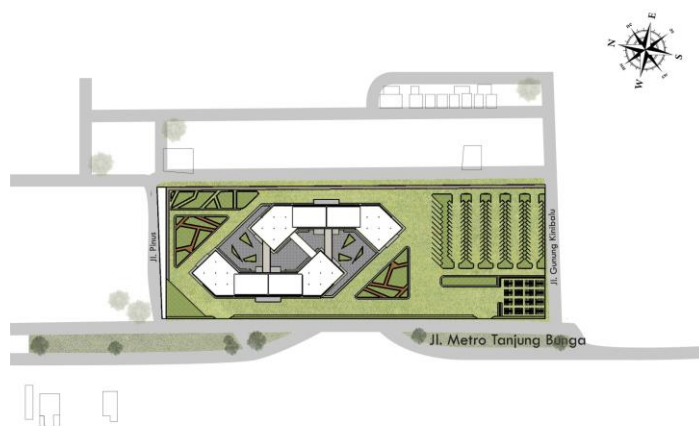
Gambar V. 4 Tahap Pengembangan Desain  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

Setelah mengalami revisi gagasan dan desain, berikutnya dilakukan evaluasi gagasan dan desain dari hasil Pra Desain dan kemudian melakukan Pengembangan

Desain dengan menggunakan sistem penzoningan pada tapak sehingga dapat memudahkan untuk mendapatkan sirkulasi dan desain yang diharapkan.



Gambar V. 5 Penzoningan Tahap Akhir  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.



Gambar V. 6 Desain Tahap Akhir  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

Dari beberapa tahap yang telah dilakukan, kemudian di tahap ini didapatkan beberapa perubahan mulai dari penzoningan sampai bentuk dasar bangunan dengan berbagai pertimbangan (Gambar V.5 & V.6), adapun perubahannya dari tahap pra desain, yaitu :

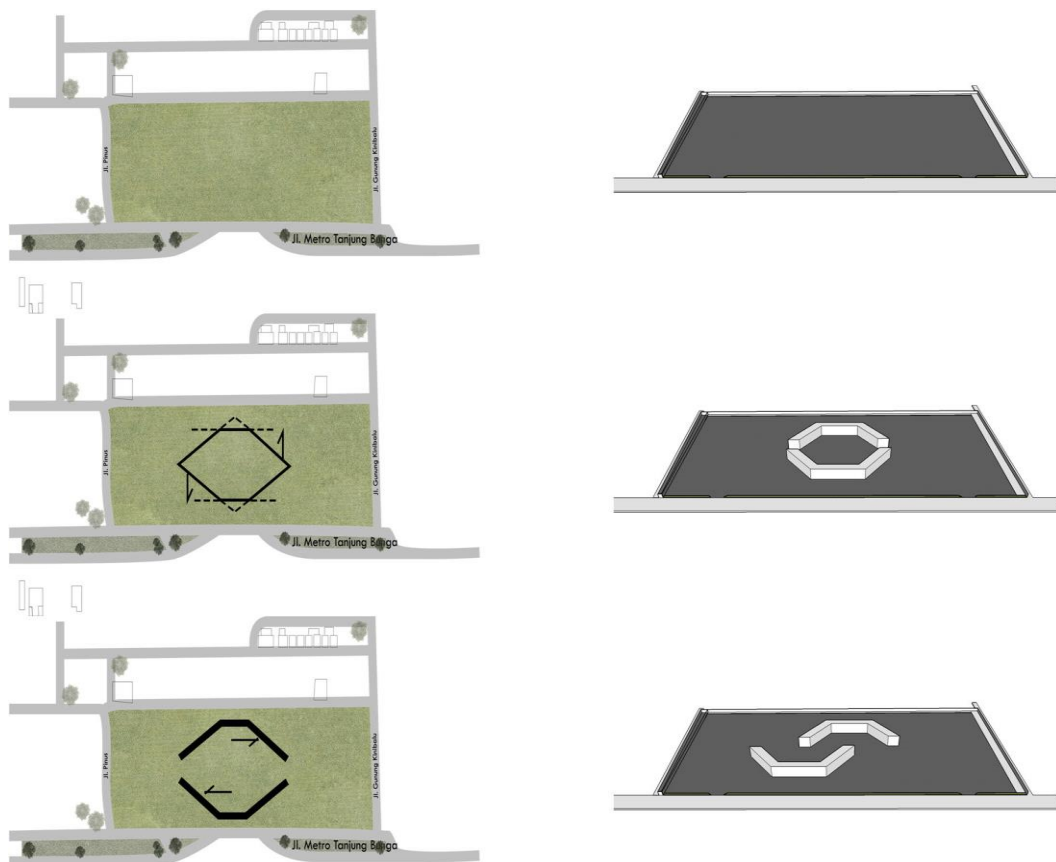
1. Perubahan pada lokasi taman
2. Pemusatan area Parkir
3. Penambahan taman paad beberapa area



## B. Transformasi Bentuk

### 1. Bentuk Bangunan

Bentuk dasar bangunan pada tahap pra desain mengikuti bentuk dari tapak dan dari filosofi *Sulapa' appa*, sedangkan pada tahap pengembangan desain bentuk dasar bangunan mengalami sedikit perubahan yaitu dari fasad dan bentuk atap (Gambar V.8 & V.9), dan setelah melakukan pendalaman gagasan dan ide maka didapatkan bentuk baru seperti berikut :



Gambar V. 7 Transformasi Bentuk Akhir  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

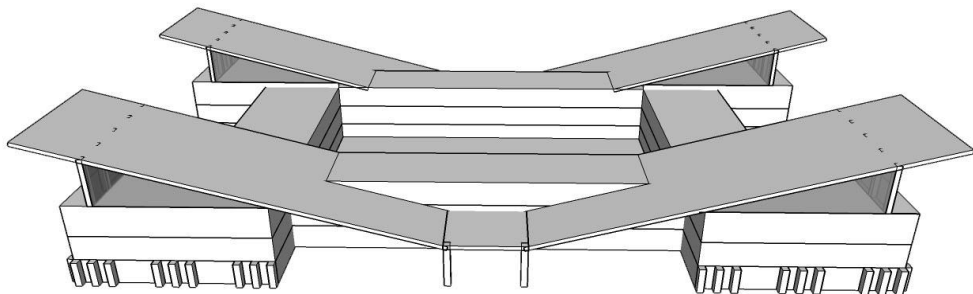
Di Transformasi bentuk bangunan tahap akhir, bentuk bangunan tetap berangkat dari filosofi awal. Bentuk bangunan mengalami perubahan karena di tahap pra desain bentuk awal bangunan masih belum sesuai harapan dan seperti tidak menunjukkan fungsi dari bangunan tersebut, kemudian solusinya yaitu merubah bentuk bangunan tanpa menghilangkan filosofi awalnya dan menambahkan fasad yang mampu memberikan ciri kepada bangunan tersebut.



## 2. Output

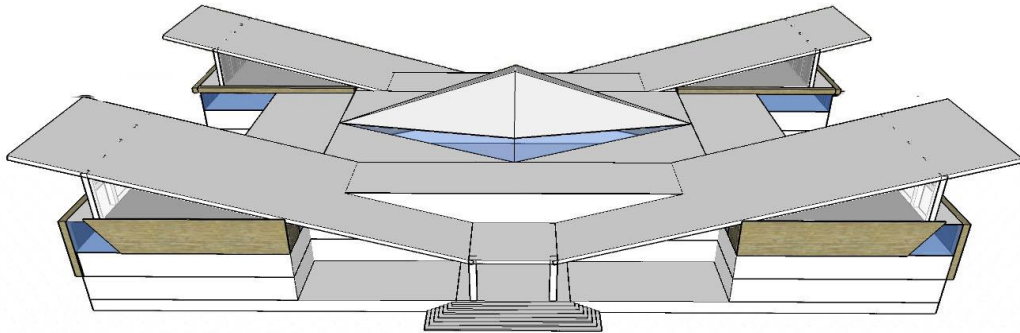
Setelah melakukan eksplorasi gagasan dari tahap awal sampai akhir, berikut adalah transformasi bentuk bangunan yang telah mengalami perubahan dari tahap awal sampai akhir :

### a. Gagasan Pra Desain



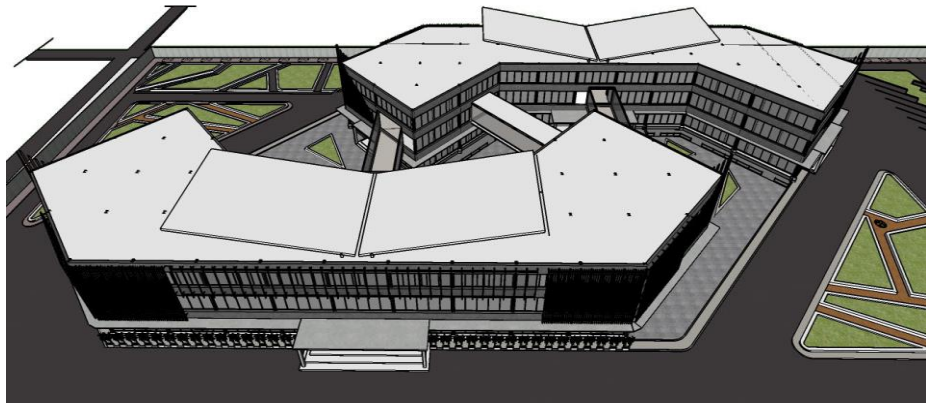
Gambar V. 8 Gagasan Pra Desain  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

### b. Gagasan Pengembangan Desain



Gambar V. 9 Gagasan Pengembangan Desain  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

c. Gagasan Desain Tahap Akhir



Gambar V. 10 Gagasan Desain Akhir  
Sumber : Olah Desain, 19 Juli 2018.

### 3. Tata Ruang

Sistem penataan ruang pada gedung Pusat Perbelanjaan Souvenir mengalami sedikit perubahan setelah melakukan beberapa pertimbangan dan eksplorasi gagasan, adapun transformasi perubahan pada bangunan yang sebelumnya tidak direncanakan, sebagai berikut :

1. Penambahan void pada lantai 2-3
2. Penambahan pintu masuk disisi kiri dan kanan bangunan.

Tabel V.1 Besaran Ruang bangunan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar

Tabel 7.1 Denah Ruang Bangunan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar				
No.	Nama Ruang		Luasan Awal (M2)	Luasan Akhir (M2)
1	Fasilitas Utama	Tenant Kerajinan	540	1286,1
2		Tenant Kesenian	540	1146
3		Tenant Fashion	540	1107,4
4		Tenant Kuliner	540	1216,3
5		Lobby	64	64
6		Area Pameran	900	2165
7		Ruang Panitia	32	22.4
8		Ruang Peralatan	25	15
9		Ruang Kontrol	16	27,4
1	Fasilitas Penunjang	Rg. Direktur Utama	22	32.3
2		Rg. Direktur Operasional	13.2	32.3
3		Rg. Bagian Produksi	9	9.6
4		Rg. Bagian Marketing	9	9.6
5		Rg. Supervisor	9	9.6
6		Rg. Staff	33.75	64.8
7		Rg. Bagian Keuangan	6	9.6
8	Fasilitas Penunjang	Rg. Bagian Umum	6	9.6
9		Rg. HRD	6	9.6
10		Rg. Teknisi	20	16.4
11		Rg. Cleaning Service	24	16.4
12		Mushollah Lt. 1	108	116.5
13		Rg. Pelatihan	32	30.2
14		Rg. Rapat	9.6	16.4
15		Rg. Staff Security	24	16.4
16		Pos Jaga	6	6
17		Toilet	18.72	407,6
18		Area Parkir Mobil	1375	6000
19		Area Parkir Motor	242	1019
1	Fasilitas Pendukung	FoodCourt	160	379.2
2		Café	100	30.3
3		Atm Center	6.4	20.2
TOTAL			5436.67	15311.2

Sumber: olahdata 2018

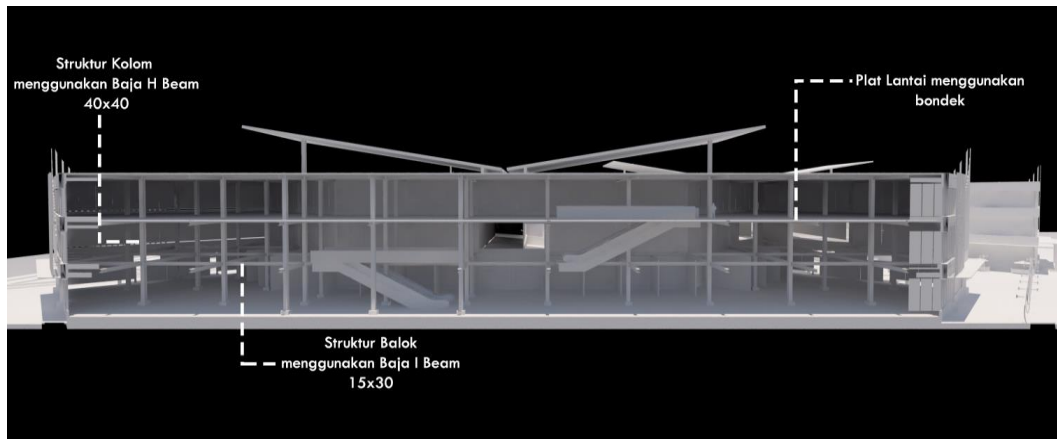
Tabel diatas berisi data besaran luas dari luas ruang yang direncanakan menjadi luas yang dirancang. Ada beberapa hal yang menyebabkan perubahan besaran ruang yang dirancang antara lain :

1. Penyesuaian bentuk bangunan terhadap penataan ruang
2. Tambahan ruang-ruang yang tidak terduga dalam pengolahan gagasan

3. Memaksimalkan layout ruang dan sirkulasi didalam bangunan
4. Penambahan *entrance*.

### C. Struktur

Berikut adalah hasil dari eksplorasi bentuk bangunan tahap akhir yang kemudian muncullah gagasan desain perancangan struktur pada bangunan :



Gambar V. 11 Struktur Bangunan  
Sumber : Olah Desain, 22 Juli 2018.

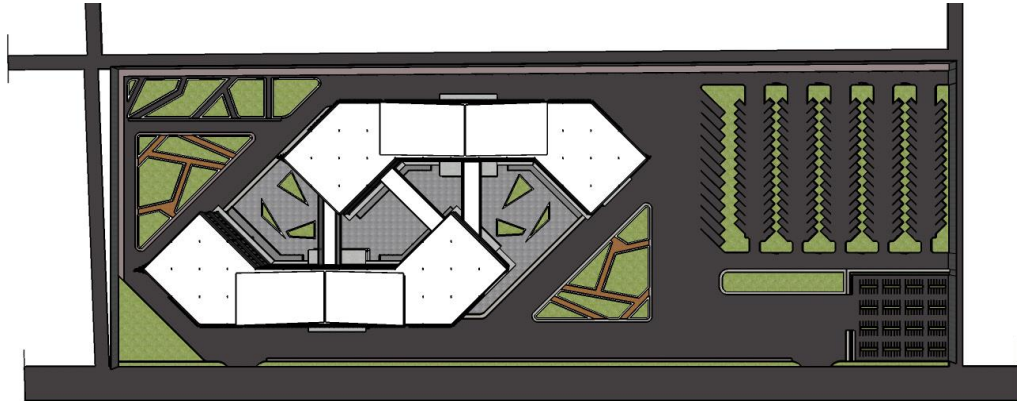
Struktur kolom pada bangunan menggunakan kolom baja H Beam 40x40cm, Struktur pondasi menggunakan pondasi tiang pancang dan balok I Beam 15x30cm dan pada plat lantai menggunakan bondek karena mudah dalam pemasangan.

## BAB VI

### HASIL DESAIN

#### A. Site Plan

Berikut Hasil desain Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar :



Gambar VI. 1 Siteplan Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

Terdapat berbagai elemen tapak pada desain, antara lain :

#### 1. Akses Masuk



Gambar VI. 2 Akses Masuk Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

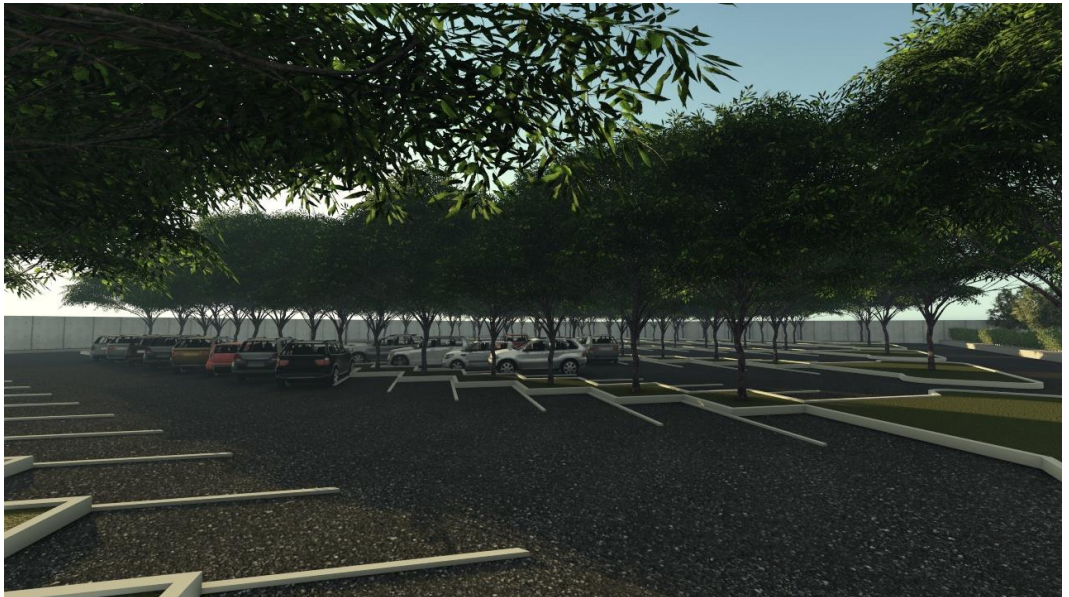


## 2. Akses Keluar



Gambar VI. 3 Akses Keluar Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

## 3. Parkiran Mobil



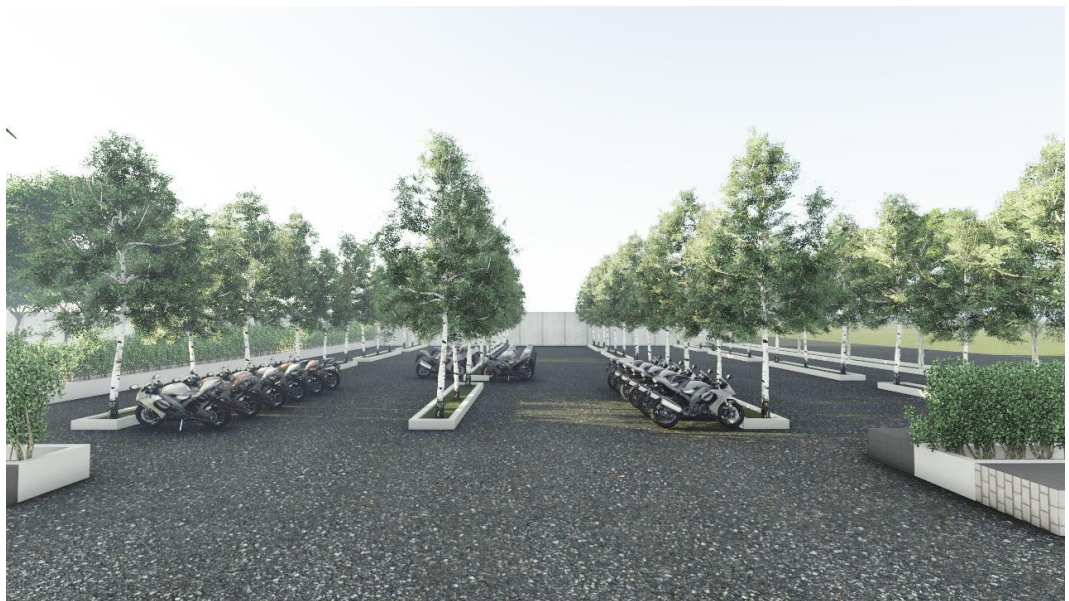
Gambar VI. 4 Parkiran Mobil  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

#### 4. Parkiran Bus



Gambar VI. 5 Parkiran Bus  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

#### 5. Parkiran Motor



Gambar VI. 6 Parkiran Motor  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.



## 6. Area Pameran

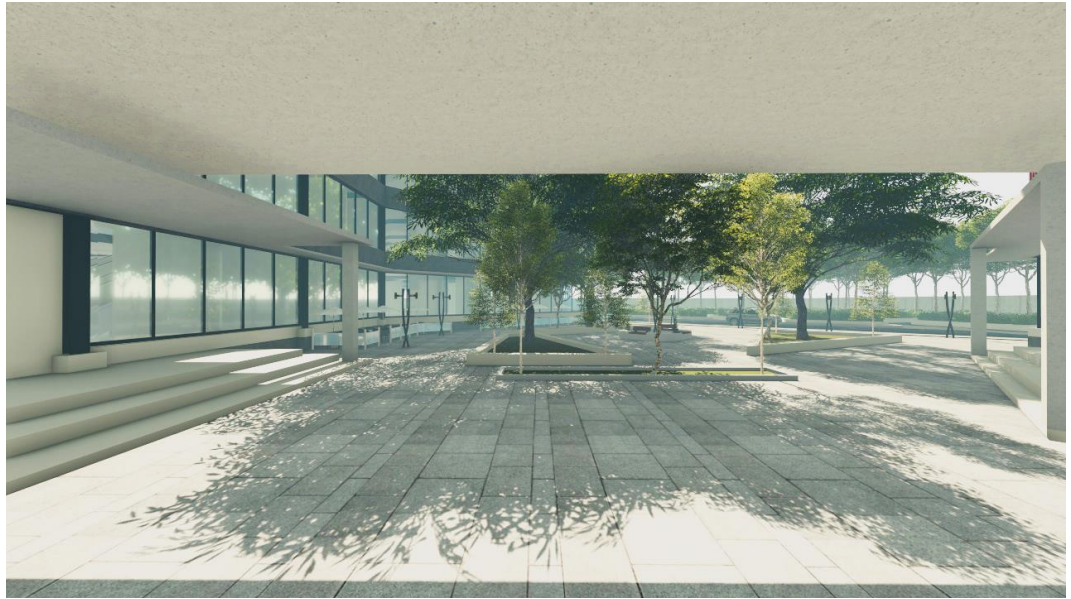


Gambar VI. 7 Area Pameran  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.



Gambar VI. 8 Area Pameran  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.





Gambar VI. 9 Area Pameran  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

## 7. Taman



Gambar VI. 10 Taman  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.





Gambar VI. 11 Taman  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

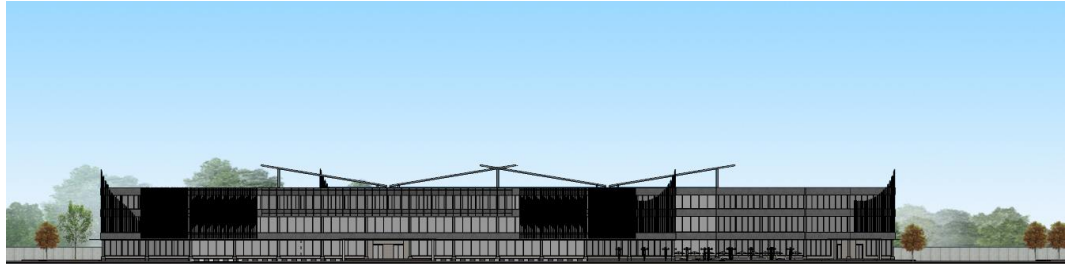


Gambar VI. 12 Taman  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

## B. Bentuk

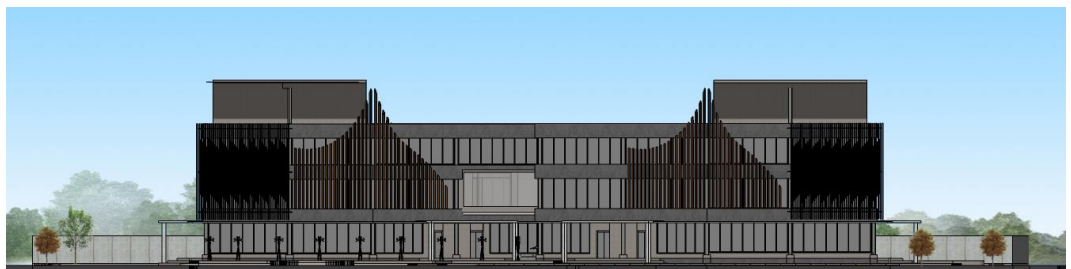
Berikut Hasil desain bentuk Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar :

### a. Tampak Depan



Gambar VI. 13 Tampak Depan  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

### b. Tampak Samping



Gambar VI. 14 Tampak Samping  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

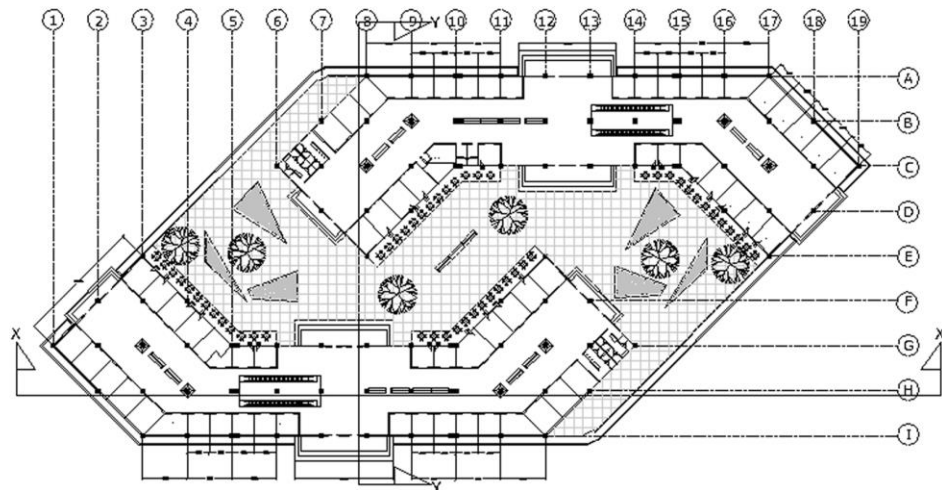
### c. Tampak bangunan dari Akses Keluar



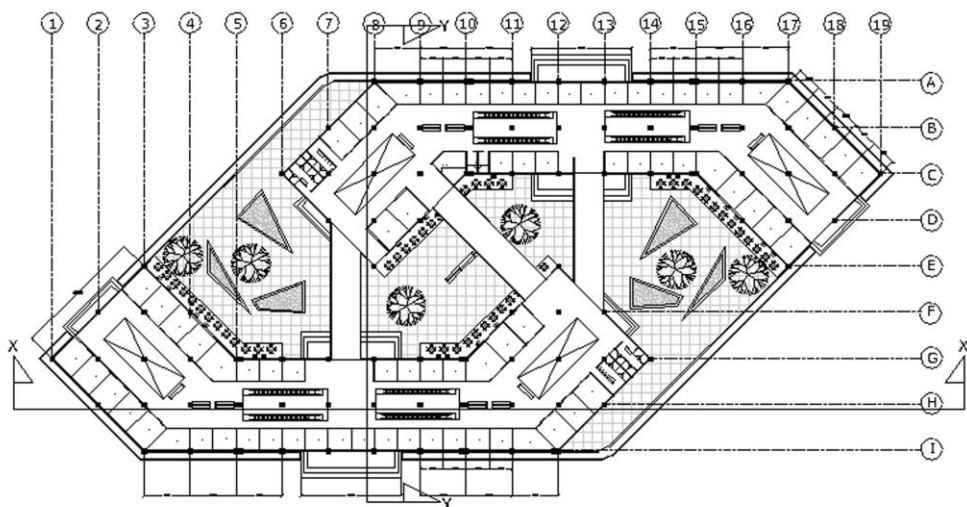
Gambar VI. 15 Tampak Dari Akses Keluar  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

### C. Tata Ruang

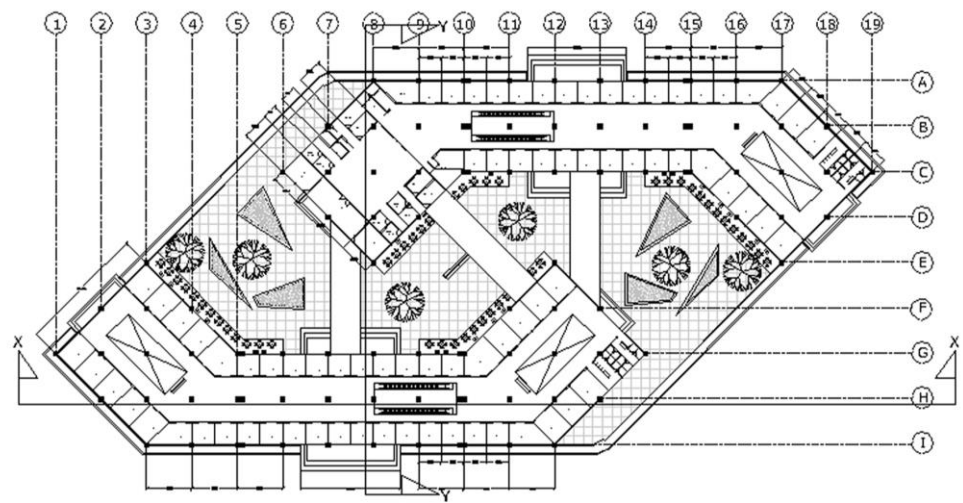
Berikut hasil desain tata ruang Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar :



Gambar VI. 16 Denah Lantai 1 Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.



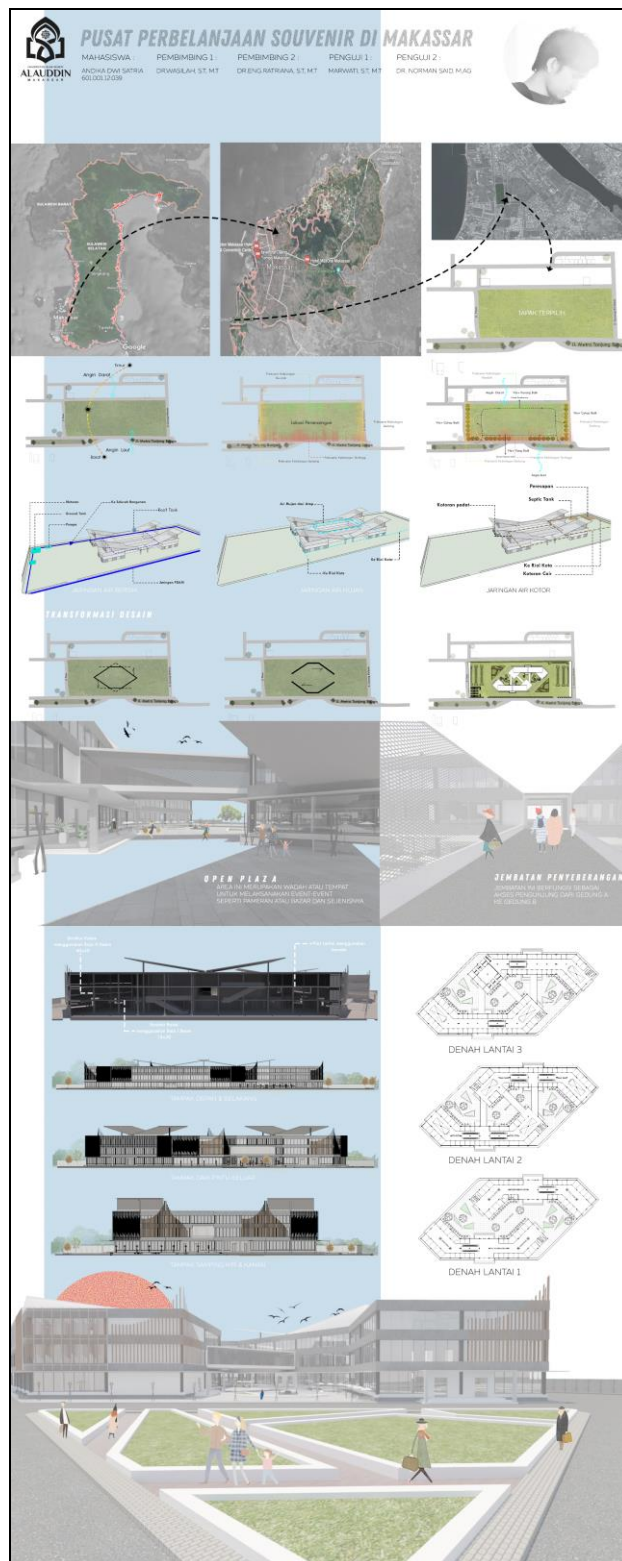
Gambar VI. 17 Denah Lantai 2 Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.



Gambar VI. 18 Denah Lantai 3 Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar  
 Sumber : Olah Desain, 24 Juli 2018.

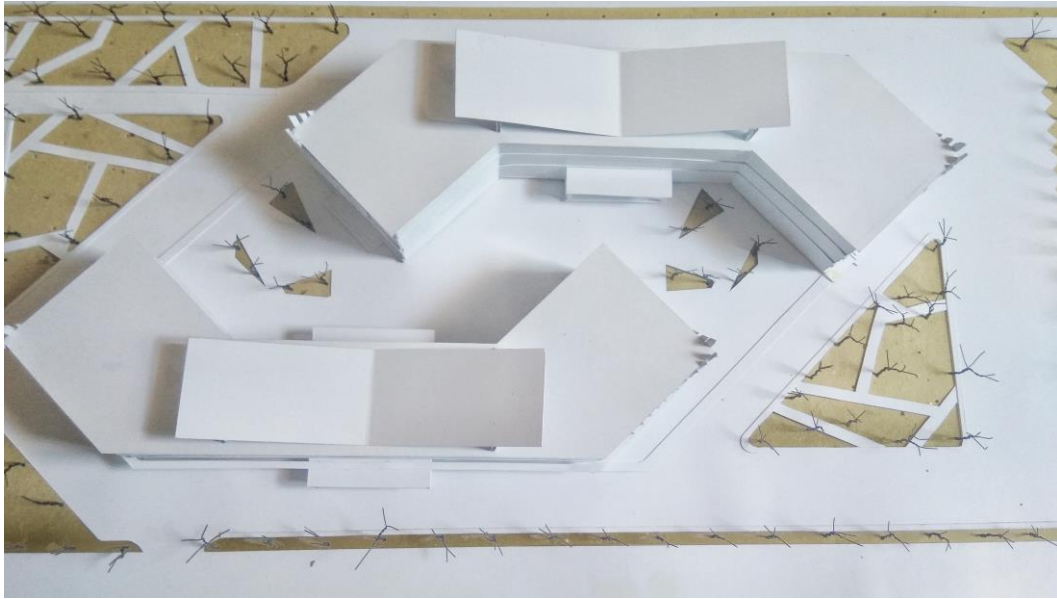


## D. Banner

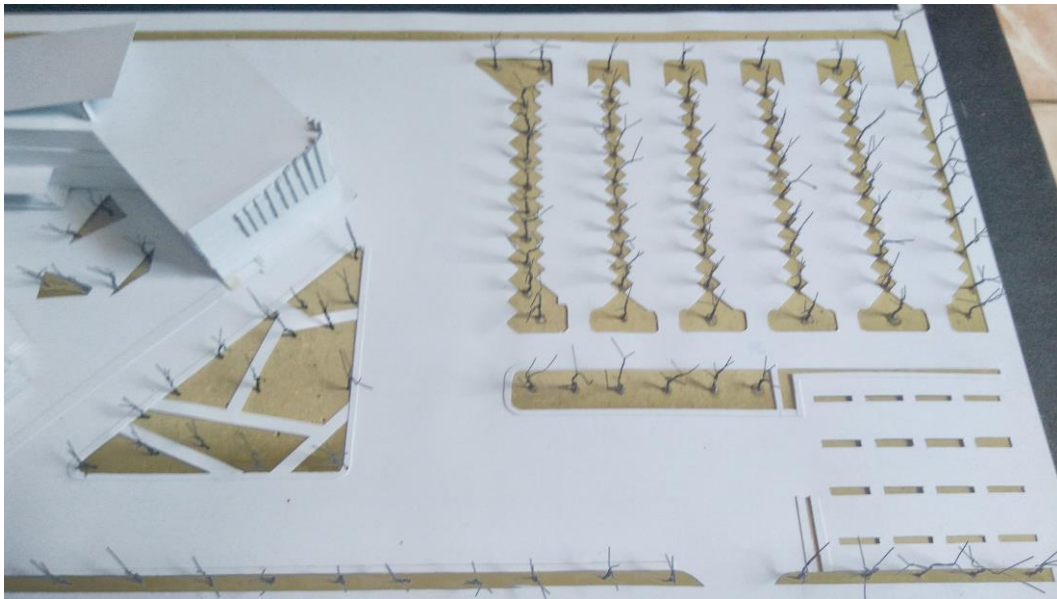


Gambar VI. 19 Banner  
 Sumber : Olah Desain, 2 Agustus 2018

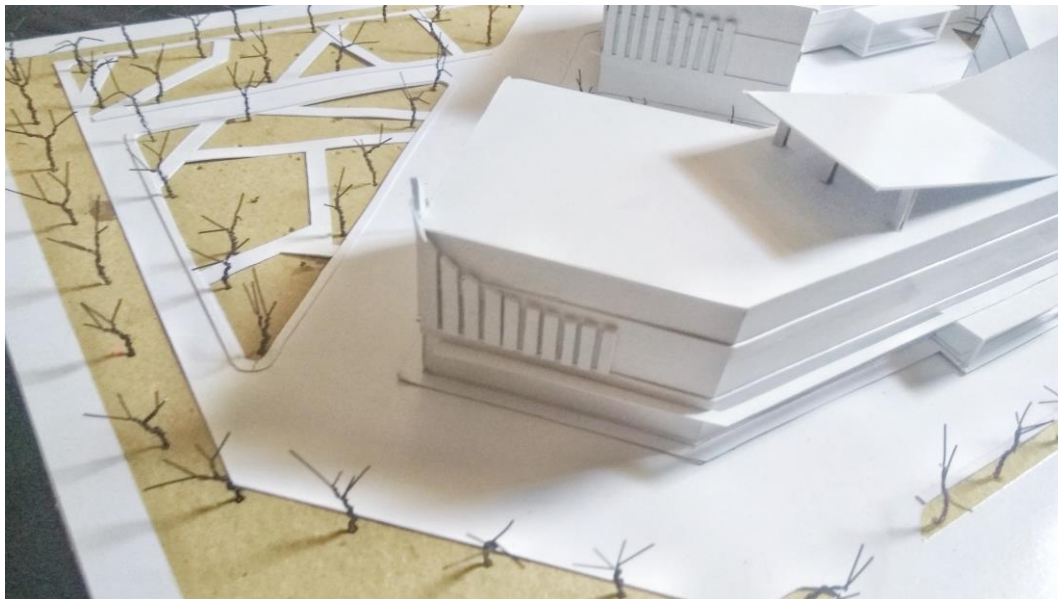
## E. Maket



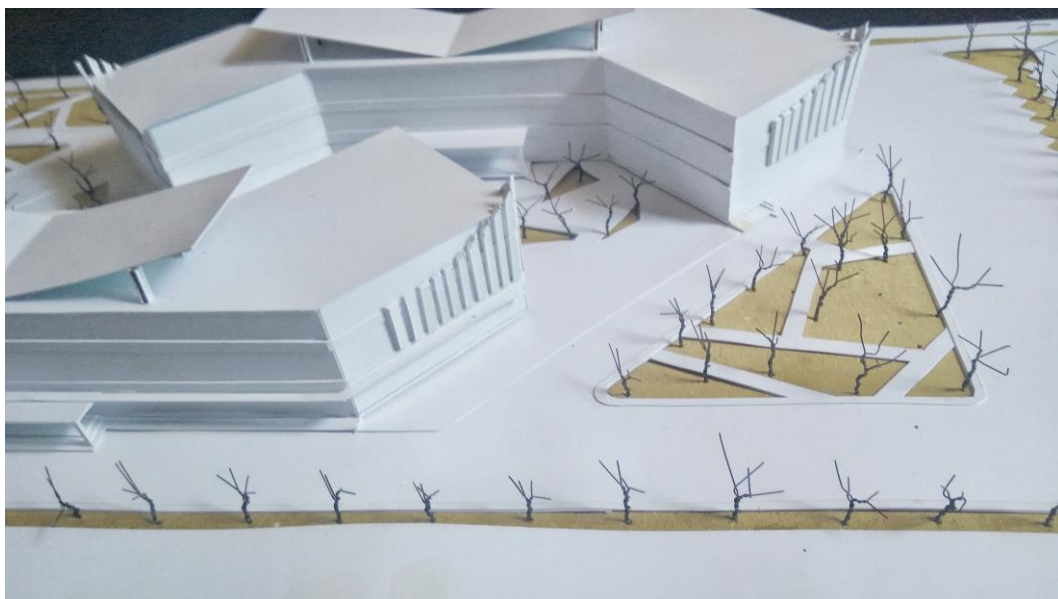
Gambar VI. 20 Tampak Atas Maket  
Sumber : Olah Desain, 9 Agustus 2018



Gambar VI. 21 Tampak Area Parkiran  
Sumber : Olah Desain, 9 Agustus 2018



Gambar VI. 22 Tampak Area Taman  
Sumber : Olah Desain, 9 Agustus 2018



Gambar VI. 23 Tampak Area Taman  
Sumber : Olah Desain, 9 Agustus 2018



## DAFTAR PUSTAKA

Beddington, Nadine. 1982. *Design for Shopping Centre*, London: Butterworth Scientific.

Data BPS, 2015

Gibbert, Frederick. 1959. *Town Design*. London: The Architectural Press.

Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008

Maitland, Barry. 1985. *Shopping Mall: Planning and Design*. New York: Langman Group Limited.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

Nurnitasari, Putri, Tantrina, Aprianita dan Sofiyah. 2009. *Menjadi Pengusaha Setelah di PHK*. Jakarta: GagasMedia

Roem, Muh. 2016. *Kunjungan Wisman ke Makassar Meningkat pada 2016*. Makassar: Antara Sulsel

Urban Land Institute. 1977. *Shopping Centre Development Handbook*. Washington DC

Yosica. Skripsi. 2015. *Penerapan Konsep Neo-Vernacular Budaya Betawi Pada Resort Hotel di Jakarta*. Bina Nusantara.

### Websites

<https://muslim.or.id/3952-mengatur-dan-membelanjakan-harta.html>

<https://kbbi.web.id/suvenir>

[e-journal.uajy.ac.id/6838/3/TI206484.pdf](http://e-journal.uajy.ac.id/6838/3/TI206484.pdf)

<https://matcha-jp.com/id/1098>

<https://www.archdaily.com/501844/capri-on-via-roma-bda-architecture>

<https://www.archdaily.com/622885/shopping-center-pivovar-decin-studio-acht>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Bandar\\_Udara\\_Internasional\\_Sultan\\_Hasanuddin](https://id.wikipedia.org/wiki/Bandar_Udara_Internasional_Sultan_Hasanuddin)

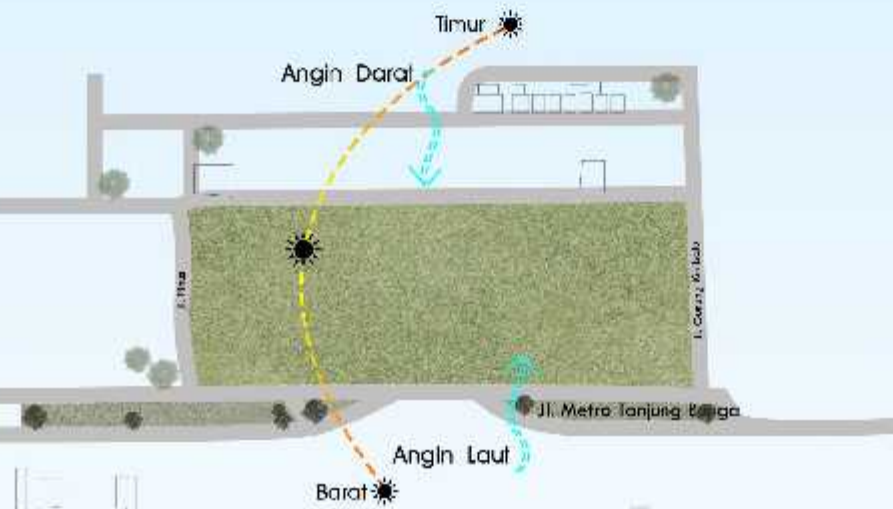
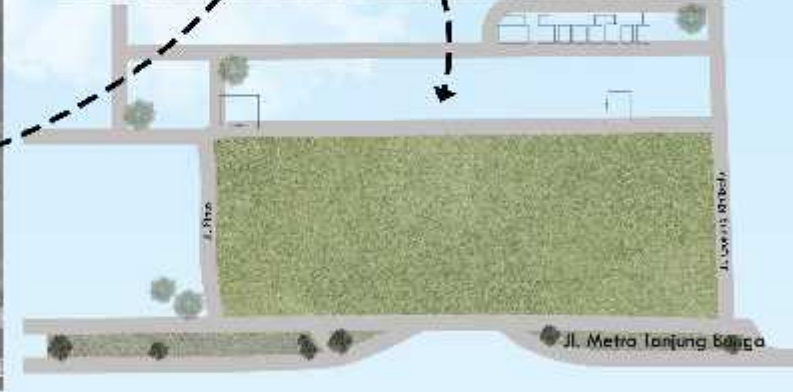
<https://www.antaranews.com/berita/118494/bandara-internasional-sultan-hasanuddin-diresmikan>



# PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR DI MAKASSAR

STUDIO XXIII

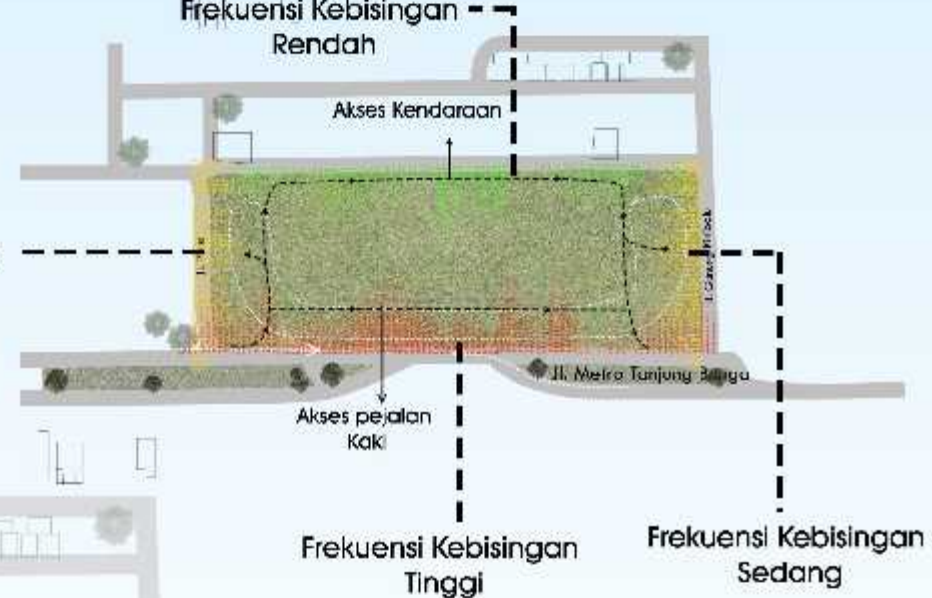
## ANALISA TAPAK



### Arah Angin dan Matahari

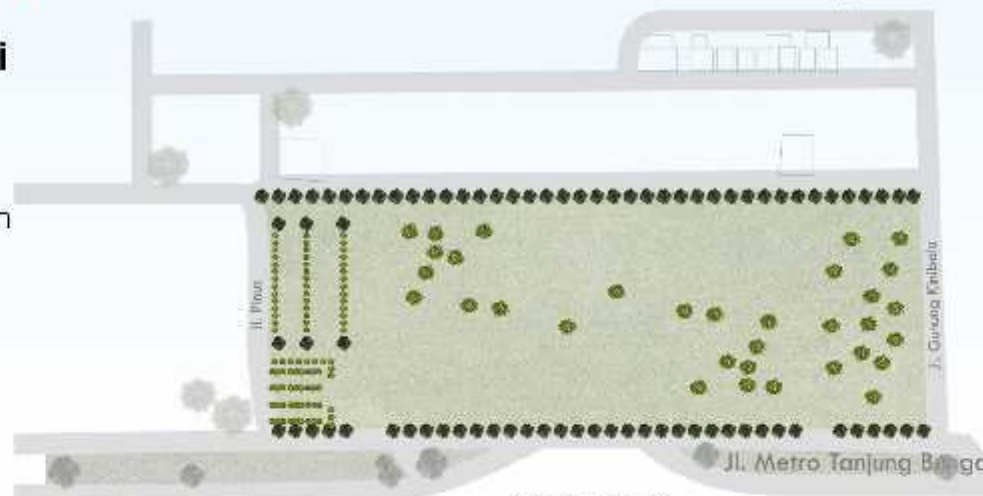
Memaksimalkan bukaan sebagai penghawaan alami dan menggunakan shading sebagai fasad untuk menyesuaikan intensitas cahaya yang masuk dan juga sebagai estetika

### Frekuensi Kebisingan Sedang



### Sirkulasi dan Kebisingan

Mengatur sirkulasi untuk kendaraan maupun pejalan kaki



### Vegetasi

Meminimalisir kebisingan dari luar dan juga sebagai estetika pada bangunan



### Aplikasi desain area parkir dan taman



MAHASISWA :  
ANDIKA DWI SATRIA  
60100112039

PEMBIMBING 1 :  
DR. WASILAH, S.T, M.T

PEMBIMBING 2 :  
DR. ENG. RATRIANA, S.T, M.T

PENGUJI 1 :  
MARWATI, S.T, M.T

PENGUJI 2 :  
DR. NORMAN SAID, M. AG

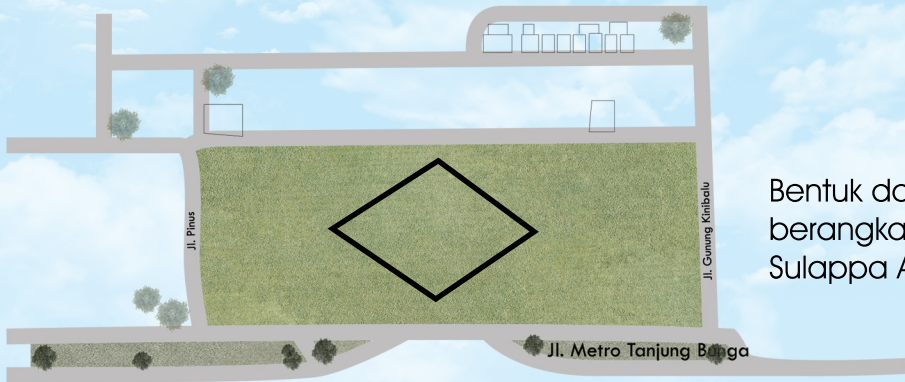
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR



# PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR DI MAKASSAR

STUDIO XXIII

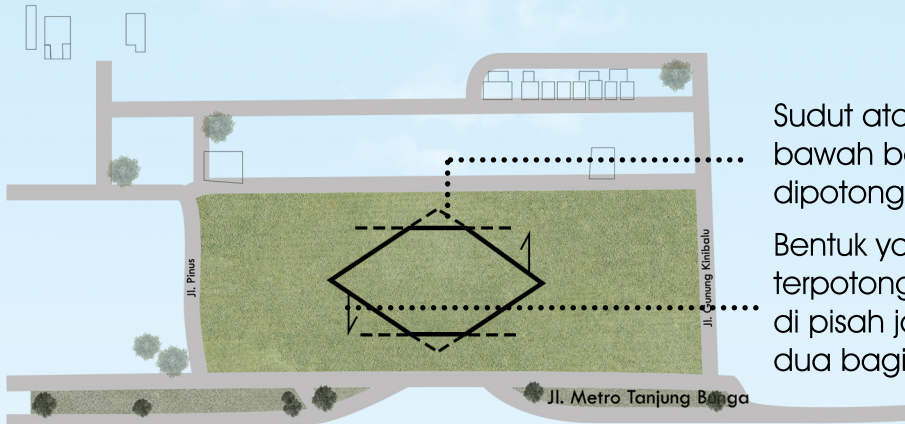
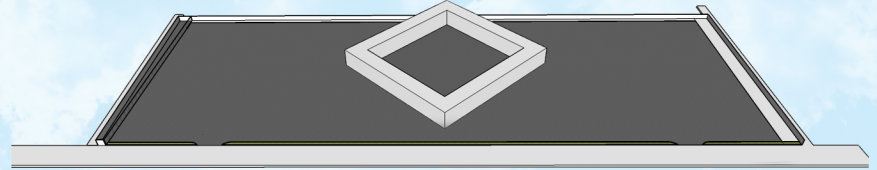
## KONSEP BENTUK



Bentuk dasar bangunan berangkat dari simbol Sulappa Appa



Perspektif tapak terpilih dan bentuk dasar bangunan

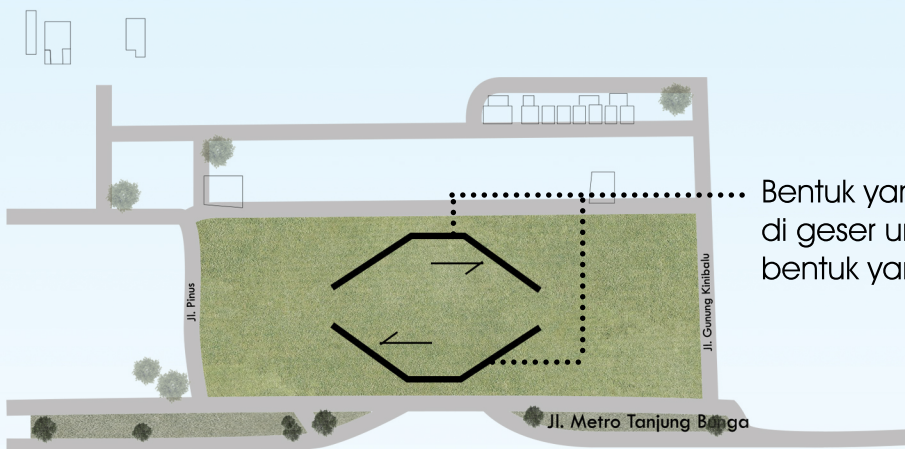
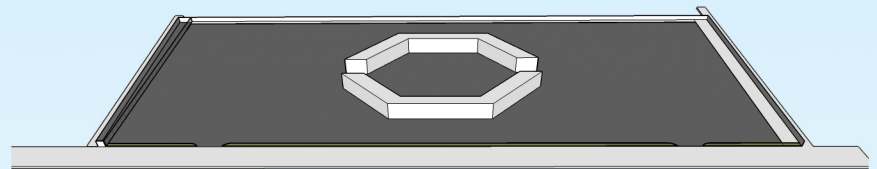


Sudut atas dan bawah bentuk dipotong

Bentuk yang sudah terpotong di pisah jadi dua bagian



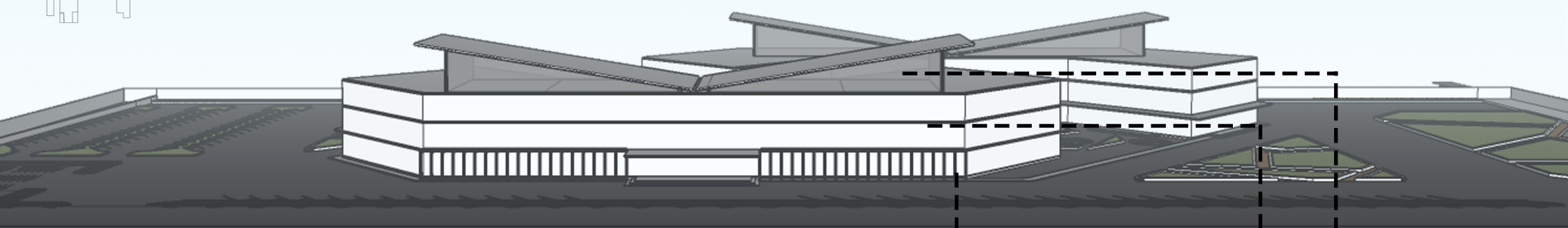
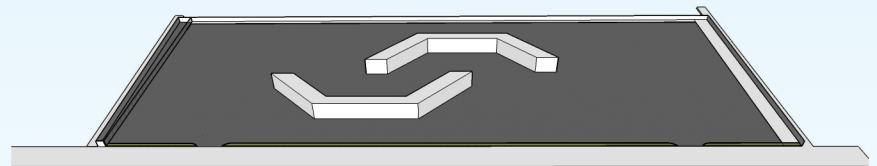
Perspektif bentuk bangunan yang telah terpotong dan di pisah



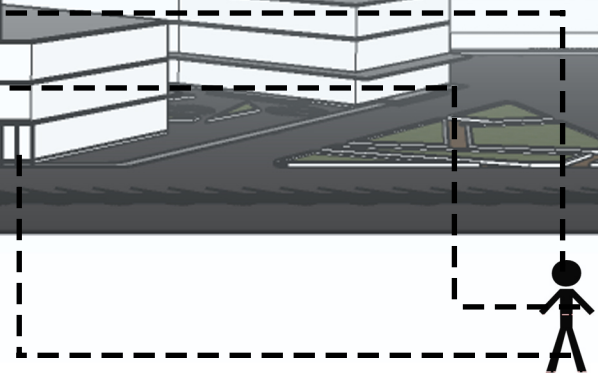
Bentuk yang telah terpisah di geser untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan



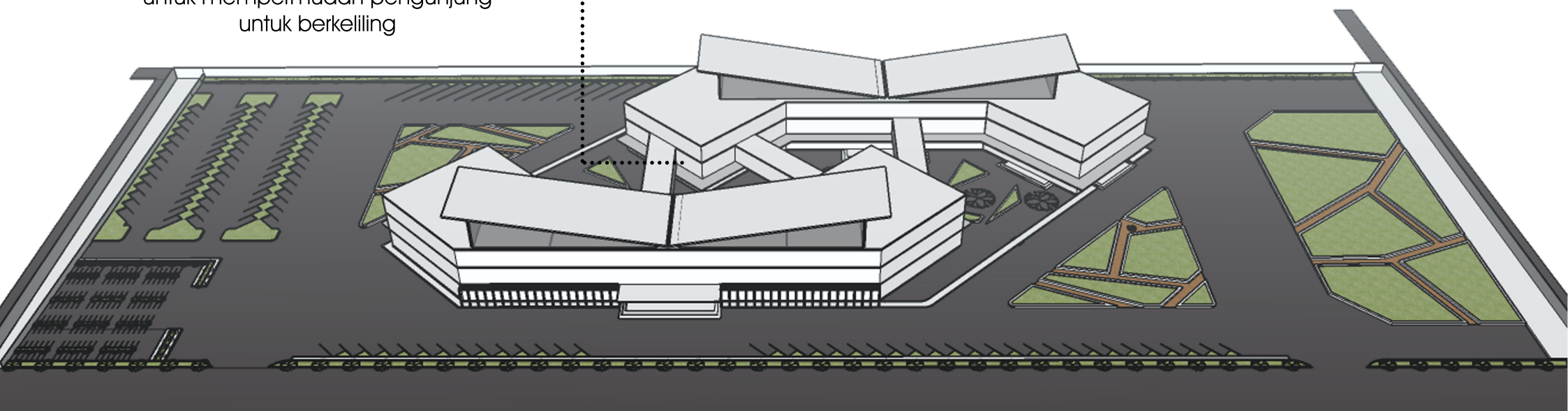
Perspektif bentuk bangunan yang telah digeser



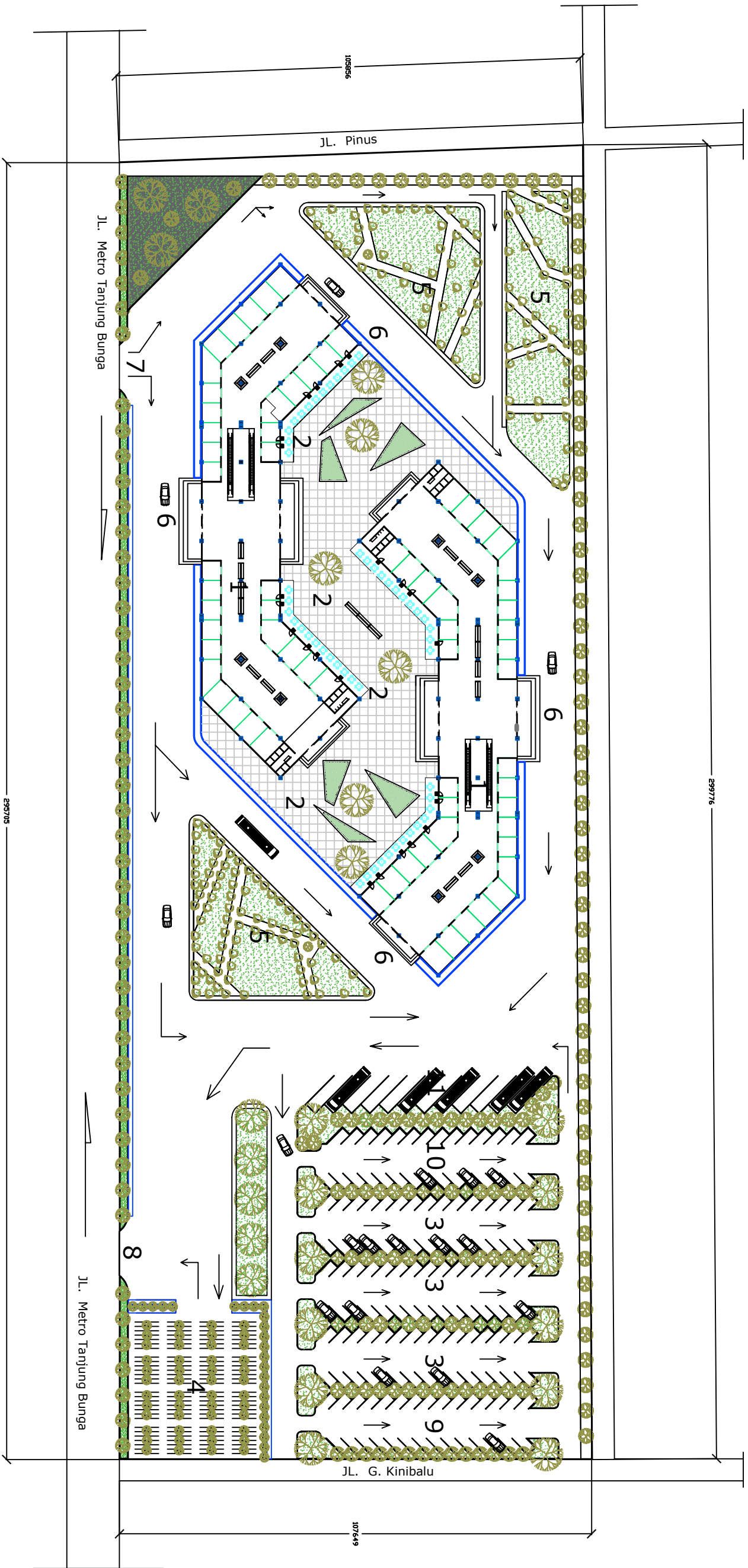
Proyeksi Tampak depan menggambarkan filosofi dari bentuk manusia




Penambahan jembatan sebagai akses didalam gedung untuk mempermudah pengunjung untuk berkeliling



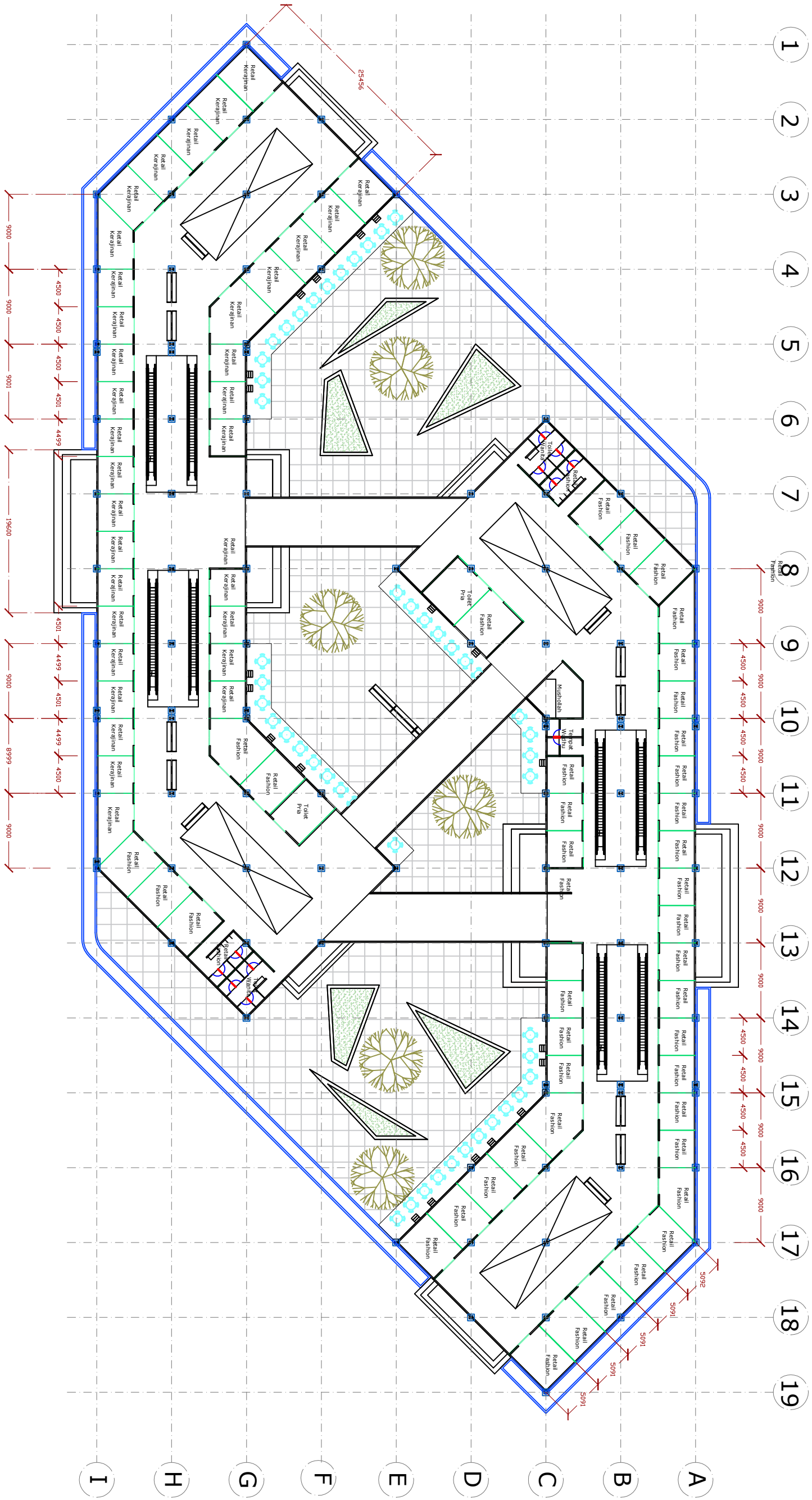





- KETERANGAN :
1. Bangunan Utama
  2. Area Pameran
  3. Parkiran Mobil
  4. Parkiran Motor
  5. Taman
  6. Drop Off
  7. Pintu Masuk
  8. Pintu Keluar
  9. Parkiran Mobil Pengelola
  10. Parkiran Mobil box
  11. Parkiran Bis

		MAHASISWA		DOSEN PEMBIMBING		JUDUL TUGAS AKHIR		GAMBAR		SKALA		NO LEMBAR		JUMLAH LEMBAR	
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN ALAUDDIN MAKASSAR		STUDIO AKHIR ARSITEKTUR PERIODE XXIII SEMESTER GANJIL 2018		ANDIKA DWI SATRIA 60100112039		DR. WASILAH S.T,M,T DR.ENG,RATRIANA,S.T,M,T		MARWATI,S.T,M,T DR.NORMAN SAID,M,AG		PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR DI MAKASSAR		SITE PLAN		1:1000	
												1			





		JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN ALAUDDIN MAKASSAR		STUDIO AKHIR ARSITEKTUR PERIODE XXII SEMESTER GANJIL 2018		MAHASISWA ANDIKA DWI SATRIA 60100112039		DOSEN PEMBIMBING DR. WASILAH S.T,M,T DR.ENG.RATRIANA,S.T,M.T		DOSEN PENGUJI MARWATI,S.T,M,T DR.NORMAN SAID,M,AG		JUDUL TUGAS AKHIR PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR DI MAKASSAR		GAMBAR		SKALA 1:500		NO LEMBAR 1		JUMLAH LEMBAR	
----------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------	--	--------	--	----------------	--	----------------	--	---------------	--











